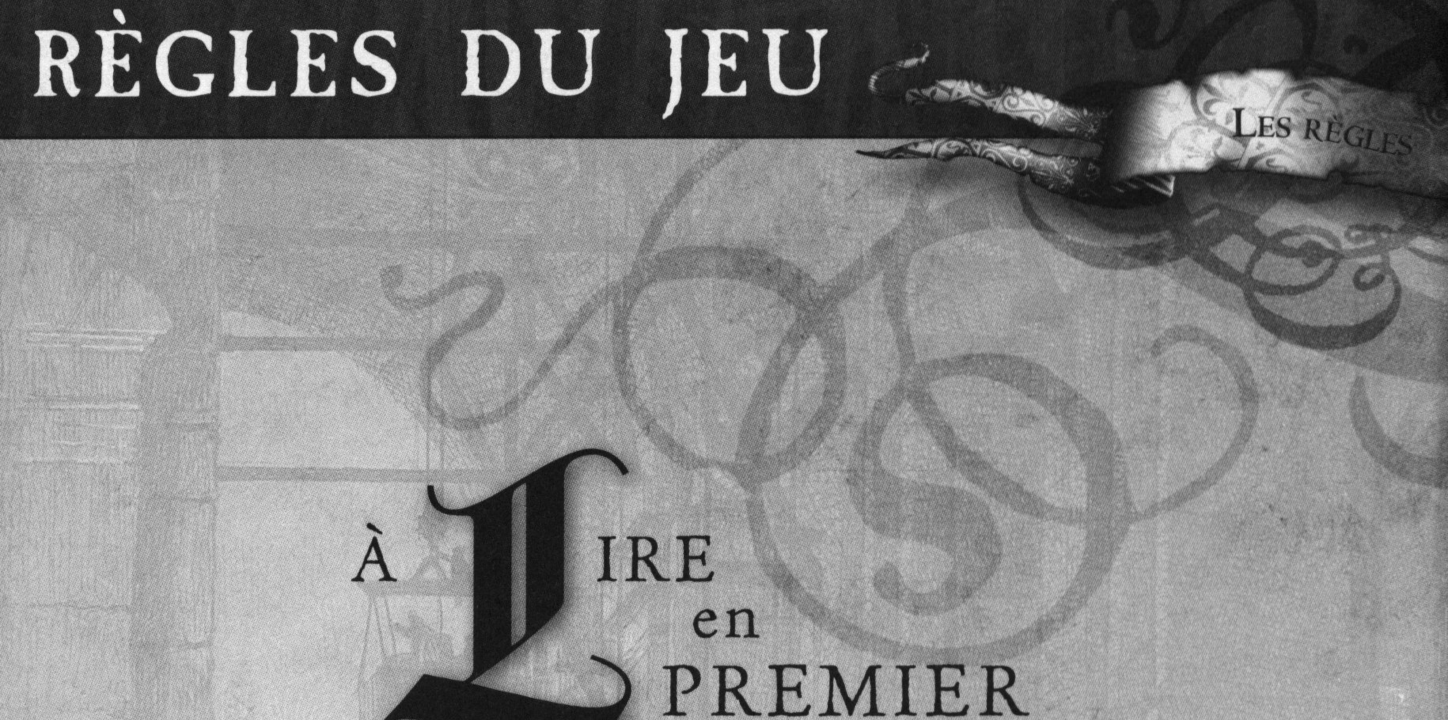
Aventures dans la Cité des Ombres

ABYME

D'après l'œuvre de Mathieu Gaborit

Jeu de Rôle



À Lire en Premier

Abyme est une ville imaginaire créée par Mathieu Gaborit dans le cadre de son roman du même nom.

L'œuvre de Mathieu Gaborit titille l'imagination des lecteurs de *fantasy* et des joueurs de jeux de rôle depuis plus d'une décennie.

En 2009, les Éditions Mnémos ont publié leur premier *Ourobores* consacré à Abyme, l'un des univers de cet auteur : *Abyme, Le Guide de la Cité des Ombres*.

Grâce au jeu que vous tenez entre vos mains et à l'ouvrage des Éditions Mnémos, il vous sera possible d'arpenter les rues de cette enivrante cité en incarnant des personnages inédits en Abyme.

Abyme, Aventures dans la Cité des Ombres est un jeu de rôle qui vous propose de raconter à tour de rôle les aventures en Abyme d'un groupe de personnages amis. Il se compose de sept éléments :

- Le présent livret qui réunit les règles du jeu ;
- Cinq livrets Personnages fournissant aux participants (jusqu'à cinq) les éléments utiles à l'interprétation d'un personnage (par livret), ainsi que deux aventures à faire jouer aux autres alors que ce personnage est absent ;
- Un écran réunissant des règles essentielles afin que le meneur de jeu les ait en vue à tout moment.

Abyme, aventures dans la Cité des Ombres utilise les informations d'*Abyme, le Guide de la Cité des Ombres* des Éditions Mnémos comme cadre et supports de jeu. Cet ouvrage existe également en Abyme et les personnages que nous vous proposons d'interpréter disposent d'un exemplaire. Il est donc indispensable de posséder cet ouvrage pour mettre en scène les aventures de ce jeu de rôle.

En Abyme, ces livres ne sont pas des livres comme les autres : ils sont doués de propriétés étonnantes que les aventures de ce jeu vous feront découvrir.

Note : *Dans ces pages et dans les livrets qui les accompagnent, les mentions relatives à* Abyme, Le Guide de la Cité des Ombres *sont notés « GCO » alors que celles correspondant au présent livret sont notées « ACO ».*



LE JEU DE RÔLE



Le jeu de rôle est un loisir qui emprunte au jeu de société, au conte et au théâtre. Une partie se déroule autour d'une table en groupe restreint, généralement d'une taille inférieure à une dizaine de participants. Basée sur l'imagination et l'expression orale, une séance de jeu de rôle nécessite la présence de deux types de participants. D'abord, un meneur de jeu (MJ), à la fois narrateur, metteur en scène et auteur, qui raconte une histoire. Ensuite, des joueurs, des acteurs en quelque sorte. Chacun d'entre eux gère un personnage (PJ pour personnage-joueur) et intervient dans le récit du MJ via la description des actions de son alter ego imaginaire. Le MJ adapte alors son histoire en fonction des prises de position des joueurs. Puis ces derniers réagissent…

Peu à peu, les échanges construisent une aventure élaborée collectivement. La dimension ludique s'appuie sur des règles qui permettent de déterminer la réussite des actions décrites par les joueurs ou par le MJ. Pour cela, les joueurs sont dotés de feuilles de personnage, le MJ dispose de règles et d'un scénario. Des dés sont utilisés par tous. En cela, le jeu de rôle est proche d'un jeu de plateau… sans plateau, où les seules contraintes d'espace et de temps sont la créativité du MJ et l'astuce des joueurs !

VIVRE DES AVENTURES

Avant de commencer les aventures en Abyme, chaque joueur doit opter pour un personnage. Cela implique le choix par chacun d'un des cinq livrets Personnage. Utilisez les illustrations sur leur page de garde pour déterminer ceux qui vous attirent, puis consultez leurs profils au dos de leurs livrets (notamment leurs atouts) pour sélectionner celui qui vous donnera le plus de plaisir de jeu.

En sélectionnant un personnage, un joueur choisit également deux aventures qu'il lui revient de proposer, en tant que MJ, aux autres participants.

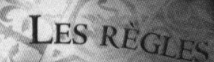
Jouer un personnage

Chaque personnage est unique, d'autant plus qu'il vous est proposé de le personnaliser au fil de ses aventures. Il se compose :

- **D'une illustration** (page 1 de chaque livret)
- **D'une fiche** présentant ses divers paramètres ludiques (page 16 de chaque livret)
- **Deux aventures** à faire jouer aux autres participants (pages 2 à 15 de chaque livret).

Animer des parties

Chacune des aventures dure environ une à deux séance(s) de jeu de quatre heures. Elle prend toujours comme point de départ le personnage lié au meneur de jeu, personnage qui sera absent pour des raisons indiquées dans l'aventure.Une aventure commence par un préambule qui résume l'intrigue. Puis, se succèdent des scènes (numérotées par des chiffres romains). Chacune s'ouvre par une phrase **en gras** qui expose la raison qui amène les personnages à se trouver dans la situation décrite. Dans bien des scènes, des passages en *italique* sont à lire, ou à paraphraser, aux joueurs comme si vous vous adressiez à leurs personnages.



ABYME, LE GUIDE DE LA CITÉ DES OMBRES



La publication des Éditions Mnémos est au cœur des aventures en Abyme.
D'une part, elle est la source de référence de l'univers de ce jeu et d'autre part elle est un axe central des aventures des livrets. Présent à la fois dans l'univers réel des joueurs et dans l'univers de leurs personnages, Abyme, Le Guide de la Cité des Ombres *est un support partagé : quand les joueurs le lisent, on considère que leurs personnages font de même et qu'il leur arrive alors des événements fabuleux ou problématiques.*
Les aventures contiennent tous les renvois au guide nécessaires au MJ, pour animer une partie.
Quant aux joueurs, lorsqu'un quartier les intéresse, il leur suffit de consulter le plan (en pages 196 à 218) et de se reporter aux pages indiqués dans la légende pour prendre connaissance des lieux – si plusieurs joueurs possèdent des guides, il est préférable qu'un joueur lise les descriptifs aux autres participants à haute voix pour éviter de transformer la partie en un salon de lecture individuelle.

NOS PERSONNAGES-JOUEURS

Chaque joueur interprète un personnage, qu'il a personnalisé et qu'il fait évoluer au fil des aventures.

- LES SAVOIRS, savoir-faire et savoir-être d'un PJ sont représentés par ses compétences notées grâce à des cases. Si aucune n'est noircie, le PJ a 0 dans sa compétence. Si une est noircie, il l'a à 1. Etc.
- L'ÉTAT DE SANTÉ de tout PJ est représenté par une série de cases blanches, grises et noires : la ligne de vie.
- CHAQUE PJ POSSÈDE DES ATOUTS qui correspondent à des aptitudes, raciales (cf. GDO, p. 122) et culturelles (cf. GDO, p. 20) notamment. Ces atouts sont notés de 1 à 5.
- LA FORTUNE D'UN PJ est représentée par une valeur, la Richesse, allant de 0 à 5.
- CHAQUE PJ POSSÈDE DES BIENS PERSONNELS dont les éventuels effets sont notés sur sa fiche.

Les compétences

- ACROBATIE : Sert pour les activités gymnastiques comme les sauts, l'escalade ou la contorsion.
- ART : Sert pour effectuer et comprendre des œuvres artistiques. Chaque art maîtrisé est indiqué entre parenthèses derrière le nom de la compétence. Par exemple : Art (Musique).
- ATHLÉTISME : Sert pour les activités physiques comme la course, la nage ou le grimper à la corde.
- CHARISME : Sert pour influencer un interlocuteur, calmer des personnes hostiles, séduire, etc.
- COMBAT : Sert pour combattre, avec des armes ou à mains nues.
- DÉFENSE : Sert pour éviter d'être touché par une attaque ou un tir.
- DISCRÉTION : Sert pour ne pas se faire remarquer, se déplacer en silence et cacher un objet.
- ÉQUITATION : Sert pour dresser, chevaucher et s'occuper d'une monture.
- ESCAMOTAGE : Sert pour faire des tours de prestidigitation, du vol à l'étalage ou à la tire.
- IDÉE : Sert pour les réflexions intellectuelles.
- LANGUE : Sert pour parler, lire et écrire une langue. Chaque langue maîtrisée* est indiquée entre parenthèses derrière le nom de la compétence. Par exemple : Langue (Keshite).

• MUSCLES : Sert pour les actions purement physiques sans aucune technique spécifique comme défoncer une porte, tordre une barre de fer ou hisser un poids.
• PERCEPTION : Sert pour mobiliser ses cinq sens, de manière volontaire ou instinctive.
• PILOTAGE : Sert pour conduire un véhicule. Chaque type de véhicule maîtrisé est indiqué entre parenthèses derrière le nom de la compétence. Par exemple : Pilotage (Gondoles).
• PSYCHOLOGIE : Sert pour cerner un interlocuteur, saisir ses ressentis et ses motivations.
• RÉFLEXES : Sert pour réagir à un imprévu, effectuer un mouvement vif et être le plus rapide.
• RÉSISTANCE : Sert pour résister physiquement – voir page 13.
• SOINS : Sert à effectuer les gestes d'urgence et soigner – voir page 13.
• SURVIE : Sert pour chasser, monter un camp, suivre des traces et trouver son chemin.
• TECHNIQUE : Sert pour effectuer et comprendre des tâches artisanales ou technologiques. Chaque artisanat ou technologie maîtrisé est indiqué entre parenthèses derrière le nom de la compétence.
• VOLONTÉ : Sert pour se concentrer et résister psychiquement – voir pages 9, 13 et 14.

Avant de jouer

Les PJ sont prédéfinis. Il vous reste à les personnaliser avec vos amis pour qu'ils deviennent vos personnages, les héros de vos parties. Pour cela accomplissez les deux étapes suivantes.

• LES COMPÉTENCES : Dépensez 4 points d'expérience pour votre personnage (voir Évoluer ?). Il est possible d'en allouer à une compétence qui n'avait pas encore de point.

• LA VIE EN ABYME : Imaginez comment votre personnage vit en Abyme, à minima l'endroit où il réside à l'aide du *Guide de la Cité des Ombres*.

ÉVOLUER ?

L'évolution du personnage est simulée au moyen d'un système de points dits d'expérience.

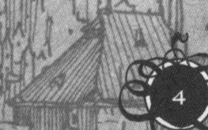
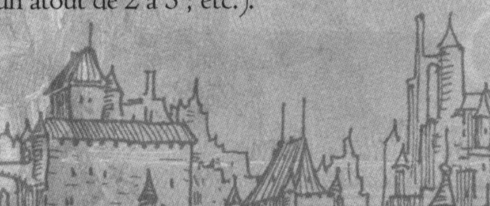
Gagner

À la fin d'une aventure, chaque personnage ayant participé obtient de 0 à 5 points d'expérience. Les modalités d'attribution sont indiquées à la fin de chaque aventure.

Investir

Entre deux parties ou séances de jeu, chaque joueur peut dépenser les points d'expérience de son PJ.

• AUGMENTER LA VALEUR D'UNE COMPÉTENCE : Augmenter la valeur d'une compétence de 1 point requiert la dépense d'un nombre de points d'expérience égal à la valeur qui sera atteinte (1 point pour passer une compétence de 0 à 1 ; 3 points pour passer une compétence de 2 à 3 ; etc.).
• AUGMENTER LA VALEUR D'UN ATOUT : Augmenter la valeur d'un atout de 1 point requiert la dépense d'un nombre de points d'expérience égal au double de la valeur qui sera atteinte (4 points pour passer un atout de 1 à 2 ; 6 points pour passer un atout de 2 à 3 ; etc.).

Les règles d'*Abyme, Aventures dans la Cité des Ombres* nécessitent l'utilisation d'au plus six dés (à six faces et abrégé en d6) par participant.

LES TESTS DE COMPÉTENCES

Lorsqu'un personnage effectue une action dont le résultat n'est pas évident, son joueur lance autant de dés que la valeur de la compétence correspondante :

- Si le résultat d'au moins un des dés est supérieur ou égal à 5, l'action est réussie.
- Sinon l'action est ratée.

EXEMPLE : *Un personnage fouille les bords du canal des ambassadeurs. La compétence utilisée est* Perception, *compétence dans laquelle le personnage à une valeur de 3. Le joueur jette un 3d6 : les dés indiquent* ⚄ et ⚅, ⚂. *L'action est couronnée de succès. Le personnage trouve un indice...*

Les réussites

La qualité d'une action réussie est déterminée par son nombre de *réussites*.

- Chaque ⚄ équivaut à 1 réussite.
- Chaque ⚅ équivaut à 2 réussites.

EXEMPLE : *Les dés ont indiqué* ⚄ et ⚅, ⚂ *lors du test du personnage fouillant les bords du canal. Le personnage a donc obtenu 3 réussites.*

Circonstances favorables ou défavorables

Les circonstances peuvent influer sur le déroulement d'une action :

- CHAQUE CIRCONSTANCE DÉFAVORABLE annule 1 réussite. Dans les aventures, on note *Compétence/(nombre de circonstances défavorables)-*.
- CHAQUE CIRCONSTANCE FAVORABLE accorde automatiquement 1 réussite supplémentaire. Dans les aventures, on note *Compétence/(nombre de circonstances favorables)+*.

EXEMPLE : *Un personnage fouille les bords d'un canal. Il agit de nuit. Le MJ décide de prendre en compte cette circonstance défavorable et demande donc au joueur un test de* Perception/1-.

Lorsque qu'une action est soumise à plusieurs circonstances favorables ou défavorables, leurs effets se cumulent.

EXEMPLE : *Le personnage qui fouille, de nuit, les bords du canal souffre de problèmes visuels et a perdu ses lunettes la veille. Il subit donc deux circonstances défavorables. Le joueur doit donc effectuer un test de* Perception/2-.

Lorsque qu'une action est soumise à plusieurs circonstances favorables et défavorables, les effets des unes et des autres se compensent.

EXEMPLE : *Mais le personnage fouille les bords du canal en s'aidant de relevés, chefs d'œuvre du cartographe Palmyre. Le meneur de jeu prend en compte cette circonstance favorable et demande finalement au joueur un test de* Perception/1-.



Nouvelle tentative

Un personnage-joueur qui vient d'échouer une action spécifique ne peut la tenter une nouvelle fois que si la valeur de sa compétence concernée augmente, si les circonstances évoluent favorablement, ou ultérieurement au cours d'une aventure future.

EXEMPLE : *Le personnage échoue lors de sa fouille des bords du canal. Il revient de jour, afin du supprimer la circonstance défavorable qui l'a pénalisé durant la nuit. Le joueur n'a plus qu'a réussir un simple test de Perception...*

Opposition

Quand deux personnages s'opposent lors d'un test de compétences, le vainqueur est celui dont le joueur obtient le plus de *réussites*.

EXEMPLE : *Un personnage essaie d'entrer dans un bâtiment à l'insu d'un garde. Les compétences utilisées sont* Discrétion *pour le personnage et* Perception *pour le garde. Le personnage possède une valeur de 3 en* Discrétion. *Son joueur obtient* ⚂, ⚀ *et* ⚅, *soit 2* réussites. *Le garde possède une valeur de 2 en* Perception. *Le meneur de jeu obtient* ⚄ *et* ⚅, *soit 3 réussites. Le garde aperçoit l'intrus et donne l'alarme...*

En cas d'égalité du nombre de réussites (*), l'avantage va au personnage possédant la plus haute valeur dans la compétence qu'il utilise (à l'intrus dans l'exemple ci-dessus).

En cas d'égalité du nombre de réussites (*) et de valeurs des compétences utilisées identiques, l'opposition est remportée par le personnage qui a initié l'action (par exemple l'intrus dans l'exemple précédent). Si les deux initient l'action (par exemple dans un concours de tir à l'arc), il y a match nul.

(*) : *Y compris d'égalité avec 0 réussite des protagonistes qui s'opposent.*

AIDER ET GÊNER



Lorsqu'un personnage effectue une action, il peut être aidé par un ou plusieurs autres. Les joueurs de ces derniers effectuent un test de la compétence utilisée par le personnage qu'ils souhaitent aider. Pour chaque** réussite **qu'ils obtiennent, ils peuvent ajouter 1 point à l'un des dés du joueur qu'ils aident.
Un ou plusieurs personnages peuvent également gêner un autre. Les joueurs effectuent un test de la compétence utilisée par le personnage qu'ils souhaitent gêner. Pour chaque** réussite **qu'ils obtiennent, ils peuvent retrancher 1 point à l'un des dés du joueur qu'ils gênent.



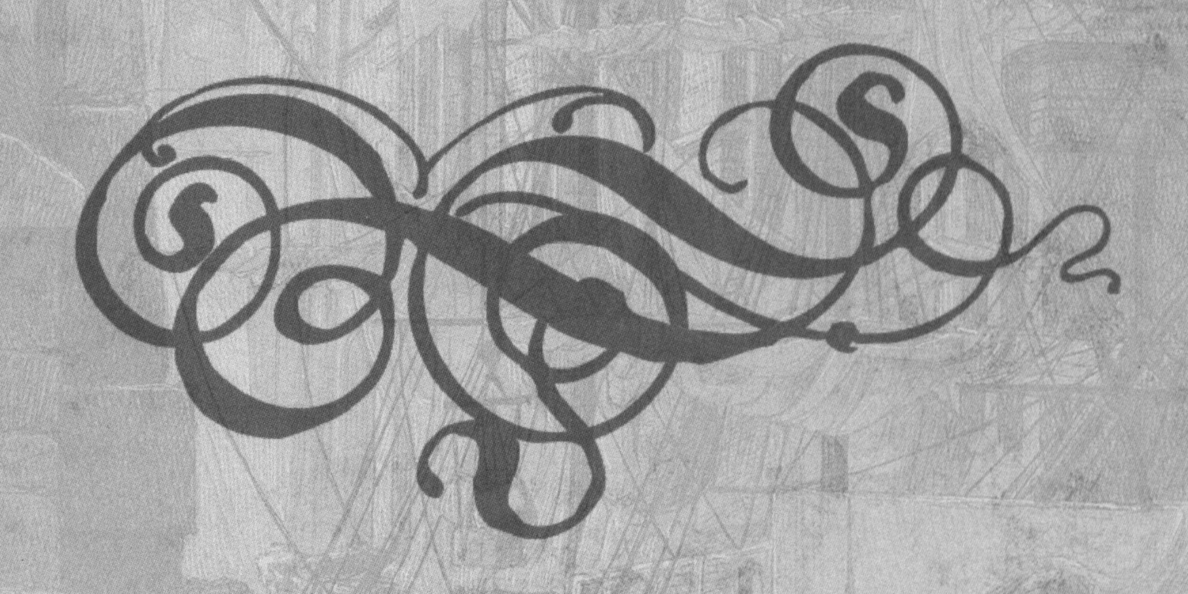
LES PERSONNAGES DU MJ



Les personnages du meneur de jeu, ou personnages non-joueurs (PNJ), sont semblables à ceux des joueurs. Leur mécanique est la même que celle des PJ : tests de compétences, oppositions, circonstances favorables et défavorables, etc.

Seules quatre particularités sont à prendre en compte :

- Les compétences : *Seules les compétences dont la valeur est supérieure ou égale à 2 sont indiquées. Celles qui ne sont pas mentionnées sont considérées comme égales à 1 sauf Art, Langue, Pilotage, Technique considérées comme égales à 0.*
- Les atouts : *Les PNJ ne disposent pas d'atout. Certains possèdent néanmoins des particularités. Celles-ci sont parfois des avantages et parfois des points faibles. Elles sont notées directement dans les descriptions de ces personnages.*
- Les quidams et les champions : *Il existe deux types de PNJ, les quidams et les champions. Les premiers sont des protagonistes ordinaires dont le nom n'est parfois même pas donné dans le scénario : quand ils sont en péril, ils sont automatiquement inconscients.*
Les seconds sont des protagonistes de premier plan : quand ils sont en péril, ils sont traités comme les PJ. Lorsqu'un tel adversaire est un tueur malfaisant qui n'hésite pas à porter un coup de grâce à un personnage inconscient, ce danger est spécifié entre parenthèses derrière quidam *ou* champion *par l'appellation* meurtrier.
- Dégâts : *Les dégâts qu'infligent un PNJ avec une arme sont indiqués par un seul chiffre global qui cumule ceux de l'arme et ceux de la compétence Combat.*





Les scènes de combat nécessitent des règles spécifiques pour simuler ces moments héroïques. Pour en faciliter la gestion, un combat est divisé en rounds (périodes d'environ six secondes).

TOURS DE JEU

Au début d'un round, chaque joueur pose devant lui un dé (à six faces) : la face supérieure indique le nombre d'actions choisi par son personnage pour ce round.

Le MJ fait de même pour les personnages qu'il gère.

Chaque action déclarée en plus de la première compte pour une circonstance défavorable pour tous les tests de compétences du personnage pour le round.

Exemple : *Un personnage est aux prises avec deux gardes qui viennent de le prendre en flagrant délit d'intrusion. Le joueur déclare deux actions, ce qui représente une circonstance défavorable pour chacune de ces actions. À son tour, le personnage commence par sortir son épée. Le MJ considère que cette première action est réussi sans test de compétence. Puis le personnage cherche à monter sur une table pour bénéficier d'une position avantageuse. Le MJ demande un test d'Acrobatie/1- (le 1- provient de la circonstance défavorable). Le personnage possède une valeur de 3 en Acrobatie. Le joueur lance les dés et obtient ⚃ ⚄ ⚄, soit 1 réussite (2 réussites données par les dés, moins une en raison d'une circonstance défavorable) qui permet au personnage de sauter sur le meuble.*

Le joueur qui a déclaré le plus grand nombre d'actions effectue la première action de son personnage. En cas d'égalité, les personnages sont départagés par leur valeur de *Réflexes*. Plusieurs personnages peuvent parfois agir simultanément.

Le joueur indique l'action envisagée par son personnage.

Le meneur de jeu détermine si un test de compétence est nécessaire. Si c'est le cas, le joueur effectue le test et son effet (réussite ou échec) est appliqué. Les autres personnages interviennent ensuite par nombre d'actions décroissant. Lorsque tous les personnages ont effectué leur première action, on passe à leur deuxième action gérée de la même façon. Puis aux suivantes.

Lorsqu'un personnage a réalisé toutes les actions auxquelles il a droit pendant un round, il attend le round suivant pour intervenir à nouveau.

ATTENDRE



Un joueur peut suspendre son tour de jeu en déclarant que son personnage attend. Lorsqu'il le souhaite, le joueur reprend immédiatement son tour de jeu.

Si plusieurs personnages qui attendent veulent intervenir en même temps, ils agissent en commençant par le personnage dont le joueur a déclaré le plus grand nombre d'actions.

En cas d'égalité, les personnages sont départagés par leur Réflexes, plusieurs personnages pouvant agir simultanément.



ATTAQUER ET SE DÉFENDRE

Une attaque est résolue par une opposition de *Combat/Défense.*

Un personnage peut se défendre avec sa compétence *Défense* contre toutes les attaques qu'il perçoit et qui le prennent pour cible. Ces défenses sont distinctes de l'action à laquelle a droit un personnage pendant son tour de jeu : un personnage peut se défendre autant de fois qu'il est attaqué, avant et après avoir effectuée son action. Toutefois lorsque un défenseur est aux prises avec plusieurs adversaires, ceux-ci bénéficient d'une circonstance favorable (une seule circonstance favorable quelle que soit le nombre d'assaillants s'en prenant au même défenseur).

Si un personnage ne perçoit pas une attaque, il ne peut pas se défendre contre elle. En outre, son adversaire bénéficie d'une circonstance favorable.

NOTE : *Au cours d'un combat, les circonstances changent constamment, si bien que la règle des nouvelles tentatives (voir p. 11) ne s'applique pas. Un personnage peut toujours retenter une action contre un adversaire. Ainsi, un personnage qui rate une attaque contre un ennemi peut essayer d'en placer une autre contre le même individu lors de sa prochaine action.*

Se déplacer

Quand des personnages s'affrontent au corps à corps, il n'est pas nécessaire d'évaluer les distances entre les combattants : considérez qu'une action suffit pour atteindre n'importe quel autre protagoniste.

Surprise

Un personnage peut être surpris, par exemple par un adversaire embusqué (opposition de *Perception/Discrétion*) ou par un adversaire qui dégaine soudainement (opposition de *Perception/Réflexes*).

Un personnage surpris ne peut opposer aucune défense à la première attaque de son assaillant. En outre, son adversaire bénéficie d'une circonstance favorable lors de cette attaque.

Dégâts

Une attaque réussie occasionne des dégâts qui impactent la ligne de vie de la victime (voir ci-après). Leur nombre dépend du personnage (voir tableaux dans l'écran de jeu) et de l'arme utilisée :

- ARMES NATURELLES : Poings, pieds, etc. Infligent des dégâts selon la valeur de Muscles.
- ARMES LÉGÈRES : Poignard, tesson, fronde, etc. Infligent 2 point de dégâts.
- ARMES DE GUERRE : Hache, épée, arc, etc. Infligent 3 point de dégâts. Nécessitent une valeur de 2 en Muscles pour être maniées (sinon le personnage subit une circonstance défavorable pour chaque point de valeur de Muscles manquant).
- ARMES LOURDES : Hache surdimensionnée, épées à deux mains, hallebarde, etc. Infligent 4 point de dégâts. Nécessitent une valeur de 3 en Muscles pour être maniées (sinon le personnage subit une circonstance défavorable pour chaque point de valeur de Muscles manquant).

NOTE : *Une arme lancée a une portée de 5 + Muscles mètres. Une arme propulsée a une portée de 15 + Perception mètres.*



AUTRES SOURCES DE DÉGÂTS



D'autres périls guettent un personnage :

• Les chutes : *Un personnage subit 1 point de dégâts par tranche complète de 3 mètres de chute. Un test d'Acrobatie permet au joueur d'annuler 1 point.*

• Le feu : *La taille d'un feu détermine les dégâts causés chaque round, soit 1 point pour une torche, 2 points pour un feu de camp, 3 points pour un incendie.*

• L'asphyxie : *Un personnage peut se passer de respirer pendant 1 minute (10 rounds) s'il est immobile ou pendant 30 secondes (5 rounds) s'il est actif. Ensuite, il doit effectuer un test de Résistance tous les rounds (chaque nouvelle série de 5 rounds qui passe constitue une circonstance défavorable) jusqu'à ce qu'il échoue : dès que cela arrive, il subit 1 point de dégâts toutes les 6 secondes (1 round) s'il manque d'air.*

Armures

Une armure permet de se protéger des coups. Elle accorde une protection, dont la valeur est soustraite aux dégâts qu'infligent une attaque avec une arme, manufacturée ou naturelle (poings, griffes, dents, etc.).

- Armures légères (Armure de cuir) : Accordent une protection de 1. Nécessitent une valeur de 2 en Muscles pour être portées (sinon le personnage subit une circonstance défavorable pour chaque point de valeur de Muscles manquant).
- Armures de guerre (Cotte de maille) : Accordent une protection de 2. Nécessitent une valeur de 3 en Muscles pour être portées (sinon le personnage subit une circonstance défavorable pour chaque point de valeur de Muscles manquant).
- Armures lourdes (Armure de chevalier) : Accordent une protection de 3. Nécessitent une valeur de 4 en Muscles pour être portées (sinon le personnage subit une circonstance défavorable pour chaque point de valeur de Muscles manquant)..

Primes et pénalités

Une action nécessitant un test peut se voir assortie d'une *prime*, et une seule, qui augmente l'efficacité du personnage. En contrepartie, le joueur doit sélectionner une *pénalité*. Leur description ci-après est avant tout technique : il revient aux joueurs et au meneur de jeu de les décrire de manière vivante.

Note : *Lorsque une prime est qualifiée de « gratuite », cela signifie qu'elle est obtenue sans pénalité en contrepartie et qu'elle peut se cumuler avec la prime unique autorisée pour une même action.*

Primes

• **ACCÉLÉRATION :** Le personnage joue en premier sa prochaine action. D'autres Accélérations augmentent le nombre d'actions successives bénéficiant de l'effet. Si plusieurs personnages bénéficient d'Accélération, les effets, entre eux, s'annulent.

• **ATTAQUE MEURTRIÈRE (UNIQUEMENT UTILISABLE LORS D'UNE ATTAQUE) :** Les dégâts de l'attaque augmentent de 1.

• **ATTAQUE PRÉCISE (UNIQUEMENT UTILISABLE LORS D'UNE ATTAQUE) :** Le personnage place une attaque qui exploite les défauts de l'armure de l'adversaire. La protection de cette dernière est diminuée de 2 points, sans pouvoir devenir négative.

• **ATTAQUE NON-LÉTALE (UNIQUEMENT UTILISABLE LORS D'UNE ATTAQUE) :** L'adversaire ne peut pas mourir suite au coup porté. S'il effectue un jet sur la table « En péril » (voir écran de jeu), les ⚄ et ⚅ sont considérés comme des ⚃.

• **EFFICACITÉ :** L'action en cours bénéficie d'une circonstance favorable.

• **PRUDENCE :** La prochaine défense du personnage bénéficie d'une circonstance favorable. Plusieurs Prudences augmentent le nombre de défenses successives bénéficiant de ce bonus.

Pénalités

• **ABANDON DE POSITION AVANTAGEUSE :** Pour pouvoir choisir cette pénalité, le personnage doit être dans une position avantageuse (à couvert, caché, etc.) dont il perd les avantages.

• **BLESSURE LÉGÈRE (UNIQUEMENT UTILISABLE LORS D'UNE ATTAQUE) :** Les dégâts de l'attaque sont diminués de 1.

• **DANGER :** La prochaine défense du personnage subit une circonstance défavorable. D'autres Dangers augmentent le nombre de défenses successives subissant cette circonstance défavorable.

• **DIFFICULTÉ :** L'action en cours subit un circonstance défavorable.

• **RALENTISSEMENT :** Le personnage joue en dernier sa prochaine action. (Cette pénalité ne peut pas être choisie si aucun adversaire ne joue après le personnage !) D'autres Ralentissements augmentent le nombre d'actions successives subissant l'effet. Si plusieurs personnages subissent Ralentissement, les effets, entre eux, s'annulent.

• **RISQUE :** Si l'action en cours échoue, un incident, déterminé par le MJ, survient. Par exemple l'arme est coincée ou détruite, le personnage glisse et tombe au sol, il lâche un objet, un de ses vêtements s'accroche quelque part et lui fait perdre une action, l'attaque touche un allié...

L'état de santé d'un personnage est représenté par une ligne de vie de plusieurs cases (le nombre de cases peut être variable selon les personnages).

Au début d'un scénario, chaque joueur se munit d'un marqueur (il est appelé jeton bien qu'il puisse s'agir d'un pion, un dé, une pièce ou même un repère noté au crayon sur le livret) qu'il pose sur la case blanche de la ligne de vie (à droite de la ligne de vie).



Chaque fois que le personnage subit des dégâts, le jeton est déplacé vers la gauche, d'une case par point de dégâts sans pouvoir aller plus loin que la case noire. Lorsque le personnage se repose ou reçoit des soins, le jeton est déplacé vers la droite, sans pouvoir aller plus loin que la case blanche.

LA LIGNE DE VIE

La ligne de vie se compose de quatre cases différentes :

: **LORSQUE LE JETON SE TROUVE SUR LA CASE BLANCHE,** le personnage est en pleine forme.

: **LORSQUE LE JETON SE TROUVE SUR UNE CASE GRIS CLAIR,** le personnage souffre de contusions ou de fatigue légères.

: **LORSQUE LE JETON SE TROUVE SUR UNE CASE GRIS FONCÉ,** le personnage souffre de blessures ou de maux sérieux. Il subit une circonstance défavorable.

: **LORSQUE LE JETON SE TROUVE SUR LA CASE NOIRE,** le personnage est en péril. Il continue de subir une circonstance défavorable. Désormais, chaque fois qu'il subit à nouveau des dégâts, ces derniers ne sont pas comptabilisés mais un dé est lancé et les conséquences sont lues dans le tableau *En péril* (voir écran de jeu). Si le personnage cesse d'être en péril, les conséquences que subit le personnage disparaissent.

Inconscience

Un personnage inconscient tombe au sol. Son jeton de vie est retiré. Un dé est utilisé pour compter les rounds qui passent.

Après une durée donnée par le tableau *En péril*, s'il n'est alors pas en état de trauma imminent (voir ci-dessous), il revient à lui. Son jeton de vie est placé sur la case noire. Il est à terre et s'il souhaite se relever il lui faudra y consacrer sa prochaine action.

NOTE : *Un adversaire peut consacrer une action pour porter un coup de grâce à un personnage inconscient en bénéficiant d'une circonstance favorable. Si ce dernier est touché, il décède immédiatement. Un tel acte est néanmoins rare car bien souvent l'enjeu d'un affrontement n'est pas d'assassiner l'adversaire, mais de lui prendre un objet, de la capturer, de l'intimider, de se défendre, etc.*



Trauma imminent

Lorsque le personnage est en état de trauma imminent, il est inconscient et dans un état extrême.

Au début de chaque round, le PJ effectue un test de *Résistance* ou *Volonté* (au choix). Chaque round qui passe constitue une circonstance défavorable. Au premier échec, le personnage sombre dans le coma. S'il n'est pas sauvé (voir *Premiers soins*), il décède dans les 1d6 jour(s).

LA RÉCUPÉRATION

La guérison naturelle du personnage dépend de la position du jeton de vie :

- LORSQUE LE JETON SE TROUVE SUR LA CASE BLANCHE : Aucune récupération.
- LORSQUE LE JETON SE TROUVE SUR UNE CASE GRIS CLAIR : Le jeton est déplacé de 1 case vers la droite après 1 heure de repos.
- LORSQUE LE JETON SE TROUVE SUR UNE CASE GRIS FONCÉ : Le jeton est déplacé de 1 case vers la droite après 1 journée de repos et 1 nuit de sommeil.
- LORSQUE LE JETON SE TROUVE SUR LA CASE NOIRE : Aucune récupération, le personnage est trop mal en point.

PREMIERS SOINS



Un personnage blessé peut recevoir des soins. Le joueur du soigneur effectue un test de Soins. *En cas de réussite, le jeton de ligne de vie du blessé est déplacé de 1 case vers la droite. Ce personnage ne pourra être à nouveau soigné grâce à la compétence* Soins *que s'il reçoit d'autres dégâts.*

Un personnage en trauma imminent ou dans le coma requiert un test de Soins / 1-. Si ce test est réussi, le jeton de vie du personnage est remis sur la case noire de la ligne de vie : le personnage reprend conscience. Si le personnage était dans le coma, il en garde des séquelles : le joueur diminue de 1 la valeur d'une compétence du personnage au moins égale à 2. Si ce dernier n'en possède aucune (après plusieurs comas), il fait un choc cardiaque dans l'heure qui suit sa réanimation, et c'est la mort (voir plus bas).

LES SOINS

Des soins peuvent accompagner une guérison naturelle (voir *Récupération*). Le joueur du soigneur effectue un test de *Soins* par patient (chaque personnage auquel il prodigue des soins au-delà du premier constitue une circonstance défavorable) à la fin de chaque heure pour les blessés aux jetons de vie sur une case gris clair ou à la fin de chaque journée pour ceux au jeton de vie sur une case gris foncé : si le test est réussi, les jetons des bénéficiaires se déplacent de 2 cases vers la droite (au lieu de 1) pendant tout le temps que le soigneur s'occupe d'eux.

LA MORT

À l'instar de nombre de héros de fiction, les PJ d'*Aventures dans la Cité des Ombres* n'ont pas vocation à mourir. Néanmoins, si cela survient, un personnage bénéficie d'un coup de pouce inespéré du destin. Lancez un dé pour déterminer ce qui se produit sur la table *The show must go on* (voir écran de jeu).

UN BIEN

Dans *Abyme, Le Guide de la Cité des Ombres,* les lieux sont décrits à l'aide de divers paramètres. Danger et Prix sont l'objet de règles.

LE DANGER

Le paramètre *danger* donne une indication sur les risques encourus.

Les approches

Pour les PJ, plusieurs approches sont possibles pour minimiser les périls :

- Décourager les individus malintentionnés : Il s'agit de manifester ostensiblement ses talents martiaux (Combat) et/ou sa force physique (Muscles).
- Faire preuve d'habilité relationnelle : Il s'agit d'utiliser son bagout (Charisme) et/ou d'anticiper les comportements des autres (Psychologie).
- Passer inaperçu : Il s'agit de ne pas se faire remarquer (Discrétion) et/ou d'utiliser des lieux à couvert (Perception).

Incidents

Après un laps de temps de présence dans un lieu (voir *Fréquence des incidents* dans l'écran de jeu), un incident est possible. Il est fonction du quartier où les PJ se trouvent (voir l'écran de jeu).

Les PJ indiquent l'approche adoptée par leurs personnages (de manière cohérente avec les actes de ceux-ci, par exemple impossible de choisir *Passer inaperçu* si les PJ sont occupés à interroger les habitants d'un quartier) et effectuent un test de l'une des deux compétences concernées de leur choix.

Un incident se produit s'ils n'obtiennent pas au moins un nombre de réussites égal à : nombre d'individus de leur groupe + la valeur de Danger du lieu. Il existe six types d'incidents.

- Vol au dérobé : Un Détrousseur tente de subtiliser discrètement un bien à un personnage. Il y parvient en cas de réussite d'une opposition de *Escamotage/Perception* : le personnage perd alors un bien de son équipement – ou 1 point de richesse jusqu'à la fin de l'aventure en cours. En cas d'échec, le détrousseur s'enfuit.
- Vol à l'arraché : Un Voleur jaillit, passe en courant à côté d'un personnage et lui arrache une de ses possessions. Le personnage perd alors un bien de son équipement ou 1 point de richesse jusqu'à la fin de l'aventure en cours. Seuls les personnages qui ne sont pas surpris (Réflexes du voleur/Perception) peuvent courser le voleur. Ils le rattrapent s'ils réussissent une opposition d'Athlétisme. Le voleur abandonne alors son butin.
- Vol à la cogne : Des Malfrats, autant que le nombre de PJ plus la valeur de danger du lieu, menacent les personnages. Ils les rackettent. Si les personnages se laissent faire, ils perdent chacun un bien de leur équipement ou 1 point de richesse jusqu'à la fin de l'aventure en cours. S'ils résistent, reportez-vous à agression ci-après.
- Provocation : Des Vauriens, autant que le nombre de PJ plus la valeur de danger du lieu, insultent les personnages. Si ces derniers restent impassibles (opposition de Volonté/Psychologie des vauriens), les vauriens finissent par se lasser. Sinon, reportez-vous à agression ci-après.

• Agression : Des Voyous, autant que le nombre de PJ plus la valeur de danger du lieu, provoquent les personnages. Ils cherchent l'affrontement. Toutefois, dès que l'un d'entre eux reçoit un coup, il détale et dès que la moitié du groupe de vauriens est blessée, tous décampent.
• Attaque : Des Truands, autant que le nombre de PJ plus la valeur de danger du lieu, tendent une embuscade aux personnages – Discrétion/Perception. Ils ne se résignent à abandonner la partie que si la moitié d'entre eux est au sol.

LES PRIX

La richesse d'un personnage se compose de Deniers sonnants et trébuchants, de reconnaissances de dettes au porteur, d'obligés, d'amis d'autres amis prêts à rendre un service etc. Elle est mise en regard des prix indiqués (cf. *GCO*, p. 5).

Trois cas de figure se présentent lorsqu'un personnage veut obtenir un bien ou accéder à un service :

• Prix du bien ou service convoité inférieur à la richesse du personnage : Le personnage accède sans difficulté au bien ou service.
• Prix du bien ou service convoité égal à la richesse du personnage : Le personnage accède au bien ou service si son joueur réussit un test de *Richesse*.
• Prix du bien ou service convoité supérieur à la richesse du personnage : Le personnage n'est pas capable d'accéder au bien ou service.

Crédits

Direction éditoriale : Sébastien Célerin et Franck Plasse

Logo et conception graphique : Franck Achard
Mise en pages : Maxime Plasse et Goulven Quentel

Textes : Raphaël Bardas, Nathalie Besson, François Félix Cédelle, Sébastien Célerin, Lionel Jeannerat et Franck Plasse.

Plans : Éric Paris
Illustrations : Julien Delval et Aurélien Morinière. Écran de jeu illustré par Gérard Trignac.

Relectures : Mathieu Gaborit, Raphaël Granier de Cassagnac, Stéphane Treille et Frédéric Weil.

Aventures dans la Cité des Ombres et le *Guide de la Cité des Ombres* publié dans la collection *Ourobores* chez les Éditions Mnémos (Diffusion/distribution : Harmonia Mundi). *Aventures dans la Cité des Ombres* et le *Guide de la Cité des Ombres* sont des oeuvres s'inspirant des *Royaumes Crépusculaires*, l'intégrale des cycles romanesques d'*Agone* et d'*Abyme*, une oeuvre de Mathieu Gaborit publiée aux Éditions Mnémos.

Le Guide de la Cité des Ombres est nécessaire pour exploiter ce jeu. Il est vendu séparément (http://www.mnemos.com/).
Des aides de jeu gratuites sont disponibles sur http://www.les12singes.com/.

FIGURES CÉLÈBRES

Quelque soit votre livret de personnage, vous êtes libres de mettre en scène ces PNJ quand vous êtes le MJ.

AMÉDÉE DIE PONTI

Amédée die Ponti est mandaté par les Gros pour veiller sur les *Guides de la Cité des Ombres.* Il remarque les PJ au premier tirage sur la table *The show must go on* ou dès qu'une aventure prévoit son intervention. Dès lors, il les prend en filature. En réussissant une opposition de Perception/Discrétion, un PJ s'en rend compte.

Amédée dispose de documents signés des Gros pour sortir quiconque (Pourquoi pas un PJ sympathique ?) des situations les plus épineuses.

TYPE : *Quidam*
COMPÉTENCES : ***Charisme 2, Discétion 3, Langue (Abymois), Perception 2, Psychologie 2, Volonté 1***
LIGNE DE VIE :
ÉQUIPEMENT : ***Laisser-passer. Ordre des Gros (en blanc).***

MORDOÏL

La Milice d'Acier s'occupe des affaires ordinaires (cf. CGO, p. 70). Les affaires extraordinaires sont prises en charge par des chasseurs du Palais d'Acier qui bénéficient du soutien des casernes de quartier. Des miliciens les accompagnent si nécessaire. Mordoïl est le chasseur d'Acier le plus célèbre. Ses affaires font l'objet de spectacles sur les scènes les plus populaires. Mordoïl fascine par son efficacité et effraie par ses méthodes. L'expression « avoir le flair de Mordoïl » est courante en Abyme.

TYPE : *Champion*
COMPÉTENCES : ***Athlétisme 1, Charisme 3, Combat 3, Défense 1, Discrétion 1, Idée 4, Langue (Abymois) 1, Muscles 1, Perception 5, Psychologie 5, Résistance 2, Volonté 3***
LIGNE DE VIE :



PARTICULARITÉ 1 : ***Lors d'un test de Muscles relevant d'une utilisation de sa main droite ou de sa tête, cette Compétence est égale à 5.***
PARTICULARITÉ 2 : ***S'il réussit une défense avec sa main droite contre une arme, le MJ lance 1d6 : l'arme se brise sur ⚄ ou ⚅.***
PARTICULARITÉ 3 : ***Une fois par round, lorsqu'un adversaire rate une attaque contre Mordoïl, celui-ci lui donne un coup de boule. Cette attaque ne compte pas dans les actions du round.***
PARTICULARITÉ 4 : ***Mordoïl dispose d'un odorat extraordinaire qui lui permet d'identifier les ressentis d'un interlocuteur (test de Psychologie) et de suivre la trace olfactive d'un individu plusieurs heures après son passage (test de Perception).***
ÉQUIPEMENT : ***Main de fer (dégâts 5), tête métallique (dégâts 4)***

« Je suis la Beauté
parée des traits
du réconfort et
de la confiance. »

YSANDRE



Le Trésor de Zabeth la Noire

Sao

Avant que le phare (cf. GCO, p. 18) ne devienne propriété de l'ambassade boucanière, il fut le repaire de Zabeth, une morgane. Cette pirate utilisait le fanal pour échouer les navires qu'elle convoitait sur des hauts fonds où ses hommes attendaient ses proies. Son stratagème finit par être éventé, et elle fut tuée lors d'un assaut de troupes boucanières. Leur république obtint alors la garde du lieu. Un mythe naquit ; celui du trésor de Zabeth la Noire, jamais retrouvé.

De nos jours, un chef paragéen de la Halle aux Embruns (cf. GCO, p. 199), Sao, recherche le magot de la morgane. Le butin, caché au fond d'un dédale de cavernes creusées par les eaux dans la côte, est jusqu'alors hors de sa portée. Sao a pourtant acheté des cartes à Palmyre le Jeune (cf. GCO, p. 9). Hélas, ces documents réalisés par le grand-père du cartographe sont caducs car les vagues ont modelé l'endroit au fil des années.

Persuadé d'avoir été floué, Sao fait enlever Palmyre le Jeune. Cet événement impacte toutes les éditions du *Guide de la Cité des Ombres* : leur cartographe ayant disparu, leurs cartes (cf. GCO, pp. 188-189 et pp. 196-223) disparaissent également et s'effacent.

I : RENDEZ-VOUS

Début du scénario

Un coursier de l'obscur attend devant le domicile de chacun d'entre vous. Dès votre réveil, il vous remet une missive d'Ysandre. Le texte du billet est sommaire : « Il se passe quelque chose de très bizarre dans mon Guide de la Cité des Ombres. *Retrouvons-nous à 10 h 00 à l'endroit habituel. Ysandre. »*

Indiquez une auberge ou une taverne de votre choix.

Les PJ peuvent constater que « quelque chose de très bizarre » arrive également à leurs exemplaires : à la place des cartes (pp. 188-189 et pp. 196-223), ils ne trouvent que des pages vierges ! Dès lors, pour simuler cet état de fait, « scellez-les » à l'aide de trombones.



II : LAPIN

Les personnages se rendent au rendez-vous d'Ysandre.

Les PJ attendent en vain : Ysandre ne les rejoint pas.

Interrogée, l'agence des coursiers de l'obscur la plus proche confirme que l'expéditrice est bien Ysandre et qu'elle a passé commande peu après six heures du matin.

Son domicile n'est pas loin, il ne leur faut que peu de temps pour s'y rendre. Ysandre n'y est pas non plus. En interrogeant les voisins, les PJ peuvent apprendre qu'elle est sortie très tôt, vers six heures du matin.

Si les PJ pénètrent dans l'habitation d'Ysandre (la méthode varie selon le lieu en question : négocier l'accès à la chambre dans une auberge, obtenir la clé du concierge dans une résidence huppée, fracturer la porte dans un bouge isolé, etc. Cher lecteur, c'est chez « vous », alors amusez-vous !), ils trouvent…

- LES SIGNES d'un départ précipité ;
- DES ESQUISSES MALADROITES et imprécises de la carte de la Halle aux Embruns (cf. GCO, p. 199) ;
- ET UN RELEVÉ DE LA LÉGENDE de ce même plan (correspondant aux trois dernières lignes de la page 199, quelques mots que les joueurs sont désormais autorisés à consulter).

Un PJ attentif au document remarque que ces notes indiquent, entre autres, « plusieurs échoppes place de la Flotteuse, dont celle d'un dévoué cartographe » et peut faire le lien entre l'auteur des plans du *Guide de la Cité des Ombres* et l'effacement de ceux-ci.

III : PLACE DE LA FLOTTEUSE

Les personnages se rendent place de la Flotteuse à la boutique de Palmyre le Jeune.

La boutique de Palmyre le Jeune se reconnaît à son enseigne représentant Palmyre l'Ancien, grand-père du cartographe. Une pièce de tissu grise, striée de bandes noires, est accrochée à la pancarte. L'enseigne est présentée dans la moitié supérieure de la page 15 du *Guide de la Cité des Ombres* : n'indiquez la présence du carré d'étoffe que si un joueur la remarque dans son exemplaire de l'ouvrage et vous demande si son personnage la voit.

Le meilleur endroit pour se renseigner sur ce tissu est au Fanion écarlate (cf. GCO, p. 15) tout proche. Au comptoir, Violette peut expliquer qu'il s'agit d'un foulard habituellement porté par la bande du quai XI, une clique qui se glisse sur des navires franchissant le Noctunnel (cf. GCO, pp. 13-14) pour y dérober discrètement des marchandises. Il s'agit d'un fragment du pavillon du Fend-la-Houle que leur chef, Sao, parvint à dérober au nez et à la barbe de l'équipage avant de s'imposer comme chef de la bande du quai XI.

Violette conseille aux PJ de se tenir à l'écart de ces dangereux individus.

Quant à la boutique de Palmyre de Jeune en elle-même, elle a fait l'objet d'un cambriolage. La porte a été manifestement fracturée et est maintenue fermée par deux planches clouées en travers. Impossible de s'introduire dans les lieux en raison des nombreux abymois de passage alentours.

Il est possible d'apprendre ce qui s'est passé à la cambuse en se rendant à La Fiancée du Pirate (cf. GCO, p. 15). Amalia ouvre tôt sa taverne. Et ce matin, elle a assisté à l'arrestation par la Milice d'Acier (cf. GCO, p. 70) conduit par Mordoïl (cf. ACO, p. 15) d'un voyou qui s'était introduit dans l'échoppe du *« respectable Maître Palmyre »*.

Sa description du voleur correspond à celle de… Ysandre !





IV : ALLEZ DIRECTEMENT EN PRISON

Les PJ se rendent à la Caserne d'Acier des Trabouliennes (cf. GCO, p. 199).

La Caserne d'Acier du quartier se trouve à l'autre bout des Trabouliennes, mais il n'est pas nécessaire de s'enfoncer dans le labyrinthe des ruelles pour la rejoindre. Il suffit de longer le Canal de la Confrérie, puis le Premier Canal.

Les miliciens ne sont pas très enclins à laisser les PJ voir leur prisonnière. Réussir un test de Charisme/I- est nécessaire pour les convaincre d'accéder à cette demande.

Si l'entrevue a lieu, Ysandre peut leur expliquer ce qui est arrivé :

« Victime d'une insomnie, je me suis réveillée très tôt, cette nuit, vers 4 h 00.

Je parcourais mon Guide de la Cité des Ombres *quand soudain, la Halle aux Embruns a commencé à s'estomper puis s'effacer de la carte des Trabouliennes. Puis, le phénomène s'est étendu peu à peu à tous les plans du livre !*

J'ai essayé de reproduire de mémoire les pages, en vain. Impossible de restituer le travail de Palmyre. J'ai tout au plus pu noter la légende de la Halle aux Embruns.

Finalement, je suis sortie pour vous faire envoyer un message par des coursiers de l'obscur.

En ressortant de leur agence, je me suis décidée à pousser jusqu'à la Halle aux Embruns pour aller voir Palmyre : le fait que l'effacement ait commencé justement par la représentation du lieu où se trouve le cartographe ne pouvait pas être un hasard.

Arrivé sur place, j'ai trouvé la boutique fracturée et comble de malchance une patrouille de la Milice d'Acier m'a pris sur le fait, croyant à un flagrant délit...

J'ai seulement eu le temps de constater que l'échoppe avait été saccagée et qu'il y avait eu lutte dans la chambre de Palmyre, à l'étage. »

Pour les miliciens, le scénario ne fait aucun doute. Ysandre s'est introduit chez Palmyre le Jeune pour le cambrioler. Surpris par le maître des lieux, cette voleuse l'a tué – tout au plus concèdent-ils que cela a pu ne pas être intentionnel – et s'est débarrassée du cadavre en le jetant par une percevoile avant de revenir piller les lieux.

Si le Tribunal d'Acier se range à l'avis de la Milice, Ysandre prend au minimum un an d'emprisonnement place des Pénitents, voire plus compte tenu de la réputation de Palmyre le Jeune (cf. GCO, p. 71). Au-delà de la résolution du mystère des cartes qui s'effacent, il y a donc urgence à faire le jour sur ce qui s'est passé et à découvrir les coupables pour dédouaner Ysandre.

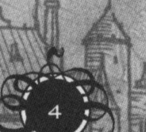
NOTE : *Si les joueurs sont passés à côté de l'indice du foulard accroché à l'enseigne de la boutique de Palmyre, Ysandre peut leur indiquer qu'elle a remarqué ce détail lorsqu'elle était emmenée par la Milice d'Acier, mais que les circonstances ne lui ont pas permis d'examiner le tissu.*

V : QUAI XI

Les PJ se mettent à la recherche de la bande du quai XI.

À priori, la bande du quai XI peut sembler facile à dénicher : leur nom paraît indiquer leur localisation. En fait, il n'y a aucun quai XI. Les seuls quais numérotés en Abyme sont ceux du Noctunnel, mais leur nombre n'est que de dix !

Se renseigner auprès des marins et dockers ne donne pas de résultats probants : entre ceux qui ne veulent pas se créer d'ennuis et ceux qui conspuent les vauriens qui volent des marchandises, les honnêtes travailleurs n'ont pas envie d'aborder le sujet.


La piste à suivre se trouve page 15 du *Guide de la Cité des Ombres.* On y voit l'inscription QUAI XI sur un pilier du Noctunnel. Il s'agit d'un détail de l'illustration des pages 10 et 11.

Sur place, les PJ peuvent découvrir que le dessin est une représentation du quai X. Le pilier est bien là, mais sans aucune inscription. Le sonder à l'oreille avec un objet solide requiert un test de Perception/1- : réussir permet de noter qu'il sonne creux. En outre, un personnage dont le joueur réussit un test de Pilotage (Bateaux) ou Idée/1- constate que l'anneau central donnant sur le quai n'a aucune utilité puisque les navires ne peuvent pas accoster contre ce bord du pilier.

Tourner cet anneau sur lui-même nécessite de réussir un test de Muscles et se solde par l'ouverture d'une porte secrète dissimulée dans le pan de mur qui le surplombe. À l'intérieur du pilier, une échelle et un monte-charge (en position haute une dizaine de mètres au-dessus des PJ).

NOTE : *Si les joueurs passent à côté de la mention QUAI XI dans le Guide de la Cité des Ombres, mettez en scène le Phalanger (cf. GCO, p. 14) pour remettre les PJ dans les rails de l'aventure. Il est logique qu'ils soient orientés tôt ou tard vers ce parfait connaisseur du Noctunnel.*

Le Phalanger confirme qu'il n'existe pas de onzième quai, mais indique qu'un Princéen en promenade en Abyme lui a déjà posé cette question le mois dernier, en insistant car il prétendait avoir vu ce nom sur un dessin du *Guide de la Cité des Ombres* autorisé par les Gros.

Le passage à l'intérieur du pilier creux débouche dans un vaste entrepôt, dissimulé dans la voûte du Noctunnel : c'est le quai XI, où la bande de Sao cache les biens qu'elle dérobe. Une percevoile lui permet d'accéder au quartier du dessus, la Halle aux Embruns, et de sortir en toute discrétion ses marchandises. Caisses et ballots emplissent l'endroit. Un nombre réduit de larrons est présent : deux par PJ.

Si l'un des comparses est capturé et interrogé, il indique que Sao est avec le reste de la bande à l'ancien port, pour un gros coup.

Considérant que Palmyre le Jeune l'a escroqué en lui vendant fort cher des documents inutiles, Sao a chargé ses hommes restés à la Halle aux Embruns d'enlever le cartographe afin qu'à son retour, il puisse faire un exemple pour ceux qui se moquent de lui (en brisant quelques doigts au prisonnier).

UN MEMBRE DE LA BANDE DU QUAI XI

TYPE : *Quidam*
COMPÉTENCES : *Acrobatie 2, Combat 2, Défense 2, Discrétion 3, Langue (Abymois) 1, Pilotage (Bateau) 1*
LIGNE DE VIE : ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ○
ÉQUIPEMENT : *Poignard (dégâts 3).*

Palmyre le Jeune est enfermé dans une cage qui a autrefois servi à transporter des animaux sauvages pour un cabaret d'Abyme. Libéré, il innocente Ysandre détenue par la Milice d'Acier. La morgane reste néanmoins en geôle quelques jours (jusqu'à la fin de l'aventure) car elle demeure coupable de s'être introduit illégalement dans la demeure d'un abymois de qualité.



Palmyre infirme avoir escroqué Sao. Le cartographe a vendu en toute bonne foi ce que le brigand lui demandait (en ignorant qu'il s'agissait du chef de la bande du quai XI), à savoir des reproductions de plans de la côte maritime réalisés par son grand-père. Palmyre se doute de ce qu'avait en tête l'acheteur : le trésor de Zabeth la Noire, sur lequel il peut livrer les quelques informations indiquées au début de cette aventure.

La libération de Palmyre aboutit à la réapparition des cartes dans les *Guides de la Cité des Ombres* des PJ. Toutefois, l'aventure continue car nul doute qu'ils seront intrigués par ce que manigance Sao.

QUE PENSE PALMYRE LE JEUNE DE CES ÉTRANGES PHÉNOMÈNES ?



« Un guide ne désigne pas qu'un ouvrage didactique, c'est aussi une personne qui accompagne le long d'un chemin. Je pense que vos guides ont déjà été utilisés par d'autres que vous, qui les ont emmenés avec eux en parcourant les itinéraires décrits dans leurs pages. Un… rituel qui a enchanté les pages. Vous savez, moi, je ne suis qu'un cartographe, je ne me pose pas toutes ces questions… »

VI : AU VIEUX PORT

Les PJ se rendent à l'ancien port (cf. GCO, p. 17) pour mettre au jour les projets de Sao.

À pied, il faut une demi-journée pour arpenter la digue située dans le prolongement du Grand Pavé jusqu'à la mer. Voyager en bateau sur le Canal de la Galopée ne prend que trois heures, pour un tarif oscillant de 2 à 4 l'aller par personne selon qu'il s'agisse d'un navire marchand dont le capitaine arrondit sa solde en prenant des passagers ou d'une barge « touristique » des Cabochetan (cf. GCO, p. 17).

L'auberge « Aux toiles d'Abyme » est un endroit idéal pour se renseigner sur la vie locale. Les clients sont formels, aucun trouble particulier ni groupes de coquins dans les environs ces derniers temps.

Si les PJ mentionnent le trésor de Zabeth la Noire, tous s'esclaffent car ils en ont vu passer des utopiques quêteurs à la recherche de ces richesses, mais aucun récemment. Néanmoins, le patron des lieux, Igrin Tasteflot, est fier de montrer un tableau de sa collection : Un fameux Boucanier (voir ci-contre).

Cette peinture représenterait le lieutenant de la pirate, qui dirigeait les assauts contre les navires échoués. L'Enclave boucanière intervint dans la chute de Zabeth car son image était ternie par les agissements sanguinaires de cet homme, un de ses ressortissants. Aujourd'hui, certains prétendent que Saladim Mortécume, fléau des mers de l'Ouest de l'Harmonde, serait l'ancien bras droit de Zabeth revenu d'entre les morts… Heureusement, il sévit loin d'Abyme !

La toile a été reproduite par Gepetto Delaviole page 18 du *Guide de la Cité des Ombres*. Or l'ouvrage a modifié trois détails (montrez l'illustration et laissez les PJ arriver seuls à ces conclusions) :

- Le troisième cordage en partant de la gauche est prolongé d'un bout absent dans le tableau de l'auberge.
- Le Boucanier porte un poignard au côté alors qu'il n'en a aucun dans le tableau de l'auberge.
- Un bouton supplémentaire apparaît sur le plastron du Boucanier, en plus des cinq déjà visibles dans le tableau de l'auberge.





VII : LES LUMIÈRES DU PHARE...



Les PJ poussent jusqu'au phare (cf. GCO, p. 18).

En dehors du port, où manifestement Sao ne se trouve pas, l'autre lieu significatif est le phare. Le premier pêcheur venu accepte d'y conduire les PJ contre une petite rétribution (1).

Sur place, un navire de petit tonnage est déjà accosté. Son équipage n'est pas à bord.

Un jeune homme ouvre aux PJ. Il se présente comme le gardien du phare (mais ne correspond pas du tout à la description donnée page 18 du *Guide de la Cité des Ombres*). En fait, il s'agit d'un sbire de Sao (le véritable conservateur est enfermé à double tour dans sa chambre). Sao s'est emparé de la tour et fouille les archives de l'ambassade boucanière à la recherche d'un indice. Il est accompagné d'autant d'hommes que deux fois le nombre de PJ.

UN MEMBRE DE LA BANDE DU QUAI XI

TYPE : *Quidam*
COMPÉTENCES : *Acrobatie 2, Combat 2, Défense 1, Discrétion 3, Langue (Abymois) 1, Pilotage (Bateau) 1*
LIGNE DE VIE :
ÉQUIPEMENT : *Poignard (dégâts 3).*

SAO, CHEF DE LA BANDE DU QUAI XI



TYPE : *Champion (meurtrier)*
COMPÉTENCES : *Acrobatie 4, Combat 4, Défense 4, Discrétion 5, Langue (Abymois) 1, Langue (Parageén) 1, Muscles 2, Pilotage (Bateau 2)*
PARTICULARITÉ 1 : *Quand Sao est présent, il confère une circonstance favorable à tous les tests des membres de la bande du quai XI.*
PARTICULARITÉ 2 : *Tant que Sao n'est pas blessé, Sao impressionne ses adversaires directs qui subissent une circonstance défavorable à tous leurs tests.*
LIGNE DE VIE :
ÉQUIPEMENT : *Sabre d'abordage (dégâts 4).*

S'il est pris, Sao essaie de négocier avec les PJ. Il leur indique l'entrée des cavernes où se trouve sans doute le trésor de Zabeth la Noire, en contrepartie de la moitié du butin si les PJ mettent la main sur les richesses de la morgane. Les PJ peuvent également obtenir cette information en étudiant les archives boucanières. Cela nécessite de réussir un test de Langue (Boucanier)/1-.

VIII : LA GROTTE AU TRÉSOR

Découvrir la cache du trésor nécessite de franchir trois obstacles, dont la clé est donnée par les différences entre le tableau de l'auberge « Aux toiles d'Abyme » et l'illustration du *Guide de la Cité des Ombres*

- Dans le dédale des grottes creusées par les vagues dans une falaise proche du vieux port, une caverne donnant sur les terres est le point de départ de quatre cordes superposées, servant de guide-main pour avancer dans le dédale. En partant du haut, la première, la deuxième et la quatrième conduisent respectivement à un mouillage discret, un point d'observation sur la mer, une source d'eau douce. La troisième (désignée par le premier indice du tableau) guide jusqu'à un ancien dépôt d'armes, ou de nombreuses lames de toutes tailles sont encore présentes bien qu'en piteux état.
- Dans l'armurerie, dans un râtelier, un levier actionnant l'ouverture d'une porte dérobée se dissimule sous l'apparence d'un innocent poignard rouillé (désigné par le deuxième indice du tableau).
- Le passage secret donne dans une caverne. Sur le mur opposé se trouvent quatre rangées horizontales de deux boutons de pierres. Il faut enfoncer le premier de la troisième rangée (désigné par le dernier indice du tableau) pour ouvrir une seconde porte dérobée menant au trésor. Appuyer sur un autre provoque l'éboulement de la grotte, tuant les occupants et condamnant à tout jamais l'accès au butin de Zabeth la Noire.

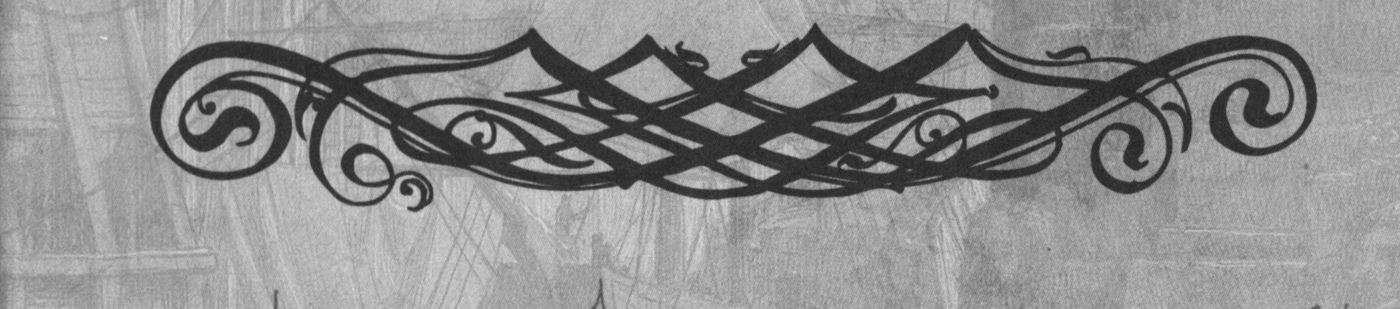
IX : UN BILAN POSITIF

Les personnages ont sauvé Palmyre et peut-être récupéré le trésor de Zabeth la Noire.

Si tout est bien qui finit bien, Palmyre est sain et sauf (1 point d'expérience), les cartes réapparaissent (2 points d'expérience), et Ysandre est libérée (1 point d'expérience).

En outre, les PJ ont pu mettre la main sur le trésor de Zabeth la Noire (1 point d'expérience) :

- S'ils l'ont partagé avec Sao, Ysandre voit sa Richesse augmenter de 1 point.
- S'ils l'ont récupéré en entier, tous les PJ voient leur Richesse augmenter de 1 point.





Séléna Saïta

Séléna Saïta, une richissime méduse, effectue des expériences de magie obscurantiste au cours desquelles elle brûle des danseurs. Tous les matins, Lilas, son élève humaine désinvolte, n'hésite pas à déchirer des pages d'ouvrages de la bibliothèque de Séléna Saïta pour allumer le foyer. Le dernier livre qui vient de lui tomber sous la main n'est autre qu'un *Guide de la Cité des Ombres !* Un premier feuillet – pages 109-110 – lui sert à mettre en route le brasier, provoquant plusieurs réactions étranges.

Au même moment, Ysandre parcourt son *Guide de la Cité des Ombres* et sent de la chaleur qui se dégage de l'ouvrage. Elle le feuillette pour trouver la source de ce curieux phénomène et se brûle une main en touchant les pages 109-110.

Parallèlement, dans le quartier des Marche-en-Biais, Viktor, un tordu croqué page 110 du Guide de la Cité des Ombres, s'embrase soudainement et meurt, brûlé dans d'atroces souffrances.

Si les PJ n'arrêtent pas Lilas, elle poursuit son œuvre dévastatrice. À chaque fois qu'elle allume le foyer avec une feuille du *Guide de la Cité des Ombres* comportant la représentation d'un individu, le sujet sera également consummé !

I : LE FEU MARCHE AVEC MOI

Début du scénario

Ysandre vous a envoyés un de ses admirateurs transis qui traînent autour de son domicile : la morgane vous demandait.

Vous vous êtes rendus chez elle.

Votre amie est toute pâle. Sans un mot, elle relève la manche de sa tunique blanche, vous dévoilant une horrible brûlure partant du bout des doigts et remontant jusqu'au milieu de son avant-bras droit.

« Ça va, vous rassure-t-elle avec un sourire triste. J'ai mis un onguent de ma composition, d'ici quelques jours, je retrouverai l'usage de ma main et avec le temps il n'y paraîtra plus rien ».



Ysandre vous installe dans son salon, puis vous explique ce qui lui est arrivé.

*« Je parcourais mon Guide. J'ai eu l'impression qu'il chauffait. La sensation était plus importante dans le chapitre sur la Quadrature des illusions. En feuilletant rapidement l'ouvrage, j'en ai identifié l'épicentre : la feuille consacrée aux cloches de bronze, à la cour des miracles, aux marchés aux membres et à la place des Larmes. Quand j'ai touché ces pages (*109 et 110*), ma main et mon avant-bras se sont littéralement embrasés. J'ai eu la brève vision de grandes flammes et de doigts d'une femme.*

Pas de doute, quelqu'un m'en veut et a tenté de me carboniser. C'est mon destin de susciter de tels sentiments extrêmes... Mais, je suis surprise que cela soit au point de vouloir me tuer. Jamais, je n'avais été confrontée à une telle folie. C'est effrayant et... Terriblement flatteur !

Bon, c'est aussi dangereux, d'autant plus que me voilà handicapée pour plusieurs journées. Pendant que je me remets, j'ai besoin que vous tentiez de débusquer mon agresseur... »

L'examen du Guide de la Cité des Ombres d'Ysandre n'apporte aucun indice. Tout semble normal, à l'exception des pages 109-110 qui gondolent légèrement comme un papier racorni par une trop forte chaleur.

II : LES CLOCHES DE BRONZE

Les personnages se rendent aux cloches de bronze (cf. GCO, p. 109), l'un des lieux mentionnés sur les pages qui ont brûlé Ysandre.

De nombreuses discussions animent les travées entre les étals. Il est facile pour vous de les orienter vers des rumeurs liées au feu. *« Du feu. Ben oui ! Tiens ! »* vous confie un marchand, *« Ça pour du feu, vous pouvez parler de feu. Un incendie a pris dans la cloche des objets carottés (*). À ce qu'on raconte, une torche s'rait tombée, et ça a pris comme de la paille. Coup de chance que ça ne se soit pas passé dans la cloche d'à côté. Les Gros savent ce qu'il y a comme substances dans c'qui se vend là-bas mais à mon avis si jamais ça crame, ça ferait vilain. »*

Cet accident est sans rapport avec l'affaire qui intéresse les PJ. Ils peuvent facilement s'en rendre compte car l'incendie s'est déroulé une dizaine de jours plus tôt, donc bien avant le problème d'Ysandre.

(*) : *comprendre volés.*

III : LA PLACE DES LARMES

Les personnages se rendent à la place des Larmes, lieu mentionné sur les pages qui ont brûlé Ysandre.

Les gens « normaux », c'est-à-dire entiers, ne sont pas les bienvenus sur l'esplanade. Vous sentez une hostilité sourde à votre encontre quand les tordus et futurs tordus s'aperçoivent que vous n'êtes pas là pour rejoindre leur horde monstrueuse.

Sur l'estrade du bourreau, celui-ci attise un feu qui lui sert à chauffer au rouge les plaques de cautérisation qu'il utilise.

Malgré son terrible métier, Sanson, le bourreau ogre, a le cœur sur la main (au sens figuré du terme, mieux vaut le préciser quand on sait ce que l'on peut trouver dans ce quartier). Ceux qui passent entre ses mains perdent ou gagnent des membres, mais en toute sécurité ! (Enfin, le plus souvent.) Il peut indiquer aux PJ que *« Ce matin, en venant au travail alors que je traversais le marché aux membres, j'ai entendu parler d'un cas de combustion spontanée. »*



IV : LE MARCHÉ AUX MEMBRES

Les personnages se rendent au marché aux membres, lieu mentionné sur les pages qui ont brûlé Ysandre.

Odeurs immondes et visions d'horreur se conjuguent pour rendre l'endroit difficilement supportable.

Un non habitué est soumis toutes les heures à deux tests :

- VOLONTÉ : En cas d'échec, il n'en peut plus et déguerpit.
- RÉSISTANCE : En cas d'échec, il est pris de nausées. Il subit une circonstance défavorable à tous ses tests tant qu'il ne quitte pas l'endroit.

Si les PJ cherchent à se renseigner sur une affaire de combustion spontanée, les joueurs effectuent un test de Charisme après chaque heure passée sur place. S'ils cherchent de manière plus vague une histoire relative au feu – peut-être parce qu'ils ne sont pas encore passés par la place des Larmes –, le test est de Charisme/1-.

Dès qu'un joueur réussit, son personnage obtient une information d'un remembreur : *« Un nabot, qui faisait le théatreux pour Crouque le Grand, a pris feu à la cour des miracles. D'un seul coup, pfiou. Une belle flambée et il n'en restait plus qu'un petit tas de cendres. »*

L'homme n'a pas été témoin de la scène, aussi ne peut-il pas reconnaître la victime si les PJ lui montrent le tordu représenté page 110 du GCO. Toutefois, il confirme que l'accoutrement de l'individu dessiné correspond bien à celui de pitres qui entourent Crouque le Grand pour le divertir.

V : LA COUR DES MIRACLES

Les personnages se rendent à la cour des miracles, lieu mentionné sur les pages qui ont brûlé Ysandre.

Ici, règne Crouque le Grand, chef incontesté des tordus. Un individu « normal » est immédiatement repéré dans la foule de déformés qu'accueille la place. Inutile d'espérer soutirer la moindre information à quiconque si l'on n'est pas soi-même mutilé : les étrangers sont orientés vers Crouque le Grand. Ce dernier ne fait pas grand cas des affaires des autres. Il éconduit donc les PJ, sauf si ces derniers insistent publiquement sur le fait qu'un malheur ne peut arriver à l'un des clowns de son entourage sans qu'il s'en préoccupe.

Coincé par l'argument et la présence des tordus qui écoutent la conversation, il ne peut que se ranger à l'avis des PJ… En apparence, car, sous prétexte de leur imposer de faire leurs preuves, il formule une exigence qui, pense-t-il, lui permettra de se débarrasser d'eux : *« Mais bien sûr que nous nous préoccupons du sort des nôtres ! Mmm… Nous n'avons pas l'habitude de faire confiance aux autres. Mmm… Prouvez votre valeur et nous discuterons plus avant avec vous. Voici une copie d'une reconnaissance de dette de Maître Nicolos, un alchommiste qui a omis de nous payer pour moult bras et jambes que nous avons eu l'obligation de lui fournir. »*

Crouque le Grand claque dans ses doigts et l'un de ses acolytes remet aux PJ un étui de cuir contenant un parchemin. *« Rendez-vous au palais d'Acier et ramenez-nous les espèces sonnantes et trébuchantes que nous doit l'alchommiste. Nous vous traiterons alors avec déférence ».* Crouque le Grand omet de mentionner aux PJ qu'un premier émissaire envoyé auprès de Maître Nicolos n'est jamais revenu…



VI : LE DÉDALE D'ACIER

Les PJ réclament à Maître Nicolos le paiement de sa dette envers Crouque le Grand.

Vous gagnez le cœur d'Abyme, la place Centrale, puis sur son côté le parvis des aigles (cf. GCO p. 54). *Des ogres de la garde d'élite de la cité sont de faction aux portes du Palais d'Acier. Nantis de la reconnaissance de dette, prétexte justifiant votre nécessité à entrer dans l'édifice, les sentinelles vous laissent passer. Votre épreuve commence : vous parcourez l'immensité des couloirs, escaliers, coursives et étages du bâtiment, vous fiant aux indications contradictoires des serviteurs et gardes que vous croisez. (Vous avez bien vite cessé d'interroger les nobles qui déambulent comme si vous n'existiez pas.)*

Laissez les personnages mariner un peu et les joueurs échafauder des plans pour dénicher Maître Nicolos, puis... *Au détour d'une grande salle vide, une silhouette féminine drapée dans une toge réalisée dans un tissu-miroir surgit et passe en courant devant vous. Ses traits sont dissimulés sous un masque en forme d'horloge égrenant le temps. Trois ogres, nus sous d'épais tabliers métalliques, la suivent en vociférant. Ils brandissent de lourds outils de forge. Leurs yeux exorbités en disent long sur la folie furieuse qui les habite. Si la dame tombe entre leurs mains, son heure sera venue...*

Si les PJ viennent en aide à la femme, ils doivent vaincre les ogres. Il n'y a pas d'autres moyens car leur raison n'a pas supporté les conditions de travail des forges d'Acier (cf. GCO, p. 55). Les PJ gagnent alors une guide précieuse : la Noble d'Acier connaît parfaitement les lieux et peut les conduire jusqu'à Salons-Nicolos, où réside l'alchommiste qu'ils recherchent.

LES OGRES



TYPE : *Quidam*
COMPÉTENCES : ***Combat 2, Muscles 3, Technique (Forge) 3***
PARTICULARITÉ : ***Fou furieux, ces ogres ne subissent pas de circonstances défavorables provenant de leurs blessures.***
LIGNE DE VIE : ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ○
ÉQUIPEMENT : ***Outils de forge surdimensionnés (dégâts 5), tablier métallique (protection 3)***

VII : SALONS-NICOLOS

Les personnages trouvent leur chemin jusqu'à Salons-Nicolos, les appartements de Maître Nicolos.

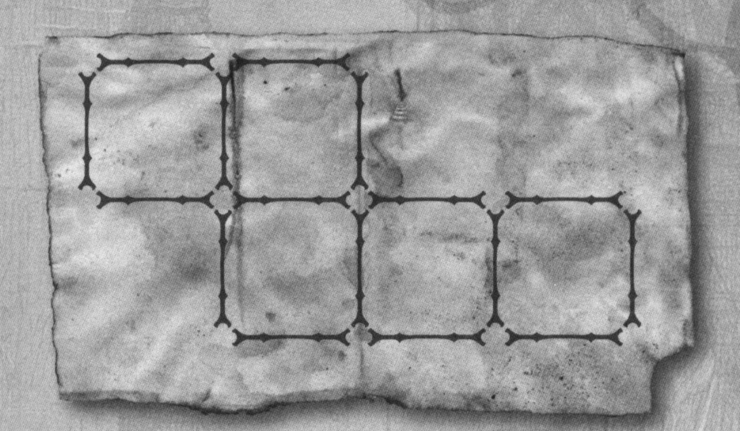
Maître Nicolos s'est installé dans une vaste aile du Palais d'Acier. D'innombrables tentures métalliques, dont le chatoiement et la souplesse rivalisent avec ceux des plus beaux tissus que vous ayez contemplés, composent une multitude d'alcôves. Des gardes d'élites vous annoncent. Le maître des lieux, un tronc humain encadré en bas par des pattes d'araignée métalliques et en haut par un heaume d'or, vous accueille et vous invite à prendre place dans une chambrette, dans des fauteuils autour d'une table où un automate réalise des figures géométriques avec des baguettes de cuivre.

Maître Nicolos vous laisse vous extasier quelques instants devant la prouesse mécanique puis s'enquiert du but de votre visite.



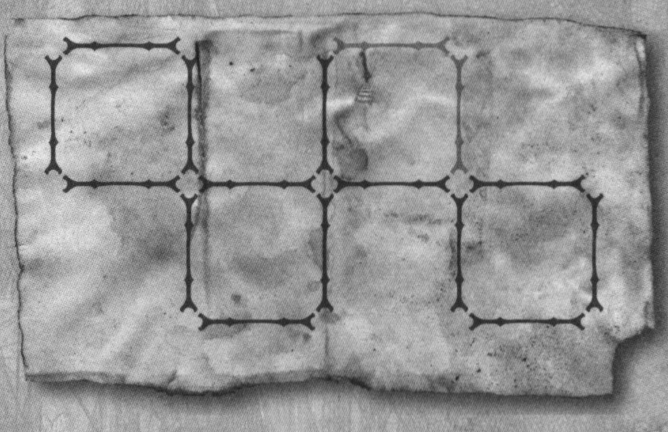
L'alchommiste écoute les PJ et accepte bien volontiers de leur remettre la somme réclamée par Crouque le Grand… en échange de la signature d'une décharge par un PJ bien sûr. Il les quitte le temps d'aller chercher l'argent. Dans l'attente, il les invite à jouer avec l'automate.

L'homme mécanique dispose ses bâtonnets de cuivre sur la table de la manière suivante :



Puis, après un tintamarre assourdissant, un feuillet sort de la bouche de l'automate. Il comporte ces instructions : *« Jeu 1252 : En déplaçant deux bâtonnets, transformez cette figure de manière à ce qu'elle ne compte plus que 4 carrés identiques au lieu de 5. »*

La solution est la suivante.



Alors que les PJ sont aux prises avec l'énigme de l'automate, Maître Nicolos les appelle d'un salon voisin, leur demandant de venir chercher l'argent de Crouque le Grand. Mais les fauteuils, rivés au sol, enserrent alors le bassin des PJ les empêchant de quitter la table.

Les sièges ne les lâcheront que si les PJ viennent à bout du jeu des bâtonnets ! (C'est ainsi que Maître Nicolos gardent ses débiteurs prisonniers, faisant ainsi de substantielles économies.)

S'ils y arrivent, Maître Nicolos fait contre mauvaise fortune bon cœur et leur remet la somme qu'ils sont venus quérir. Sortir du palais se révèle plus facile car les indications des habitants sont, dans ce sens, cohérentes.

NOTE : *Il est possible de chronométrer (90 secondes) cette épreuve pour la rendre plus difficile.* .

VIII : DES ESPÈCES SONNANTES ET TRÉBUCHANTES

Les personnages remettent à Crouque le Grand la somme payée par Maître Nicolos.

Le chef des tordus accepte de livrer aux PJ ce qu'il sait : *« Nous ne pouvons vous informer que d'un seul fait. Lors de son apothéose, notre brave Viktor s'est écrié les serpents, les serpents. Sans doute avait-il perdu la raison à cause de la douleur car aucun reptile ne se trouvait dans les environs… »*



IX : TOUT FEU TOUT FLAMME

Rebondissement.

Chroniques et rumeurs bruissent sous l'effet d'un événement extraordinaire : Le Phalanger (cf. GCO p. 14) s'est embrasé dans les airs au beau milieu du Noctunnel. Il n'a dû son salut qu'à sa chute dans les eaux qu'il survolait !

Nul doute que les PJ y verront un rapport avec l'affaire qui les préoccupe. Et pour cause : Lilas a brûlé les pages 13-14 du guide de Séléna Saïta !

Le témoignage du Phalanger, encore choqué par l'incident, est précieux : *« C'est de la folie ! Je n'en reviens pas. Je planais doucement au-dessus du quai X quand j'ai pris feu. Mais vraiment, hein ! J'ai tout pris feu. C'est totalement incroyable. Totalement ! Heureusement que je suis tombé dans l'eau. Sans cela… J'aurais fini comme ces petites créatures dont j'ai eu la vision au moment où je me suis embrasé : des petits cadavres diaphanes, hauts d'une dizaine de centimètres, carbonisés dans une cheminée. »* Si Cardini Spia est présent, aucun doute n'est permis, le Phalanger parle de danseurs.

NOTE : *Belle-épine, le farfadet représenté en compagnie du Phalanger page 14 du Guide de la cité des Ombres a également péri suite à une combustion spontanée dans le quartier du Lierre. Les témoins que les PJ peuvent retrouver n'ont hélas aucun élément intéressant à leur apprendre.*

X : DONC…

Les personnages disposent de trois éléments : Ysandre a eu la vision de doigts de femme, Viktor a parlé de serpent et le Phalanger a aperçu des danseurs brûlés.

En recoupant leurs indices, les PJ devraient déduire qu'ils cherchent une méduse (une femme avec des serpents, qui plus est ennemie ancestrale des morganes) magicienne (quelqu'un en possession de danseurs) obscurantiste (ce sont les seuls à supplicier leurs petits compagnons).

Avec ce portrait, les PJ peuvent être orientés vers Séléna Saïta :

- Par Estréa, s'ils la connaissent pour avoir déjà joué l'aventure Sur un plateau (cf. Cardini Spia) ;
- Par un autre obscurantiste, qu'ils peuvent rencontrer dans un des Moulins du Cryptogramme de la ville (cf. GCO, pp. 202-204-212-214-215-216-217) ;
- Par le concierge de l'académie obscurantiste (cf. GCO, p. 166) ;
- Par Mnémoriane, la fée noire qui tient le musée du Cryptogramme-magicien (cf. GCO, p. 35).

Chacun de ces contacts, y compris Estréa qui, en tant que Jorniste, ne porte pourtant pas les pratiques de sa consœur dans son cœur, s'accorde sur le fait qu'il ne voit pas pourquoi Séléna ferait brûler des personnalités de la ville. De son côté, Ysandre n'en démord pas : c'est elle qui était visée par la méduse, ennemie de son peuple. Elle demande aux PJ d'assassiner la magicienne et s'apprête à s'en charger elle-même s'ils renâclent !

Si les PJ parviennent à raisonner leur amie (1 point d'expérience), ils peuvent ensuite contacter Séléna qui vit rue des tours noires dans le Quadrant Ophidien. La méduse ne veut pas s'attirer d'ennuis et renvoie Lilas (2 points d'expérience). Quant à la façon dont les PJ ont triomphé de l'automate de Maître Nicolos, elle alimentera bien des discussions dans les tavernes abymoises (1 point d'expérience).



LA MANIÈRE FORTE



Si les PJ se laissent convaincre par Ysandre et optent pour la manière forte, ils se trouvent confrontés à forte partie : Séléna est une puissante magicienne, Lilas est initiée à quelques rudiments magiques et cinq mercerins lui servent de gardes du corps.

SÉLÉNA SAÏTA



TYPE : *Champion*
COMPÉTENCES : *Charisme 4, Combat 2, Défense 1, Idée 2, Langue (Abymois) 1, Perception 2, Réflexes 1, Résitance 1, Volonté 4*
PARTICULARITÉ 1 : *Chaque round, les serpents de la chevelure de Séléna effectuent une attaque, en plus des actions de la méduse. Combat 3, dégâts 1, + 2 immédiatement en raison du venin en cas d'échec d'un test de Résistance.*
PARTICULARITÉ 2 : *Une fois par round, un des danseurs de Séléna agit, en plus sa maîtresse. Il prend feu et meurt, provoquant des jets de flammes (Combat 5. Dégâts 3.) frappant tous ses adversaires.*
PARTICULARITÉ 3 : *En y consacrant une action, Séléna utilise un de ses danseurs pour susciter une haine profonde chez un de ses adversaires. En cas d'échec à un test de Volonté, il attaque un de ses compagnons jusqu'à la fin du round suivant.*
LIGNE DE VIE : ● ● ● ● ● ● ● ● ● ○
ÉQUIPEMENT : *Fouet (dégâts 3), 2 danseurs.*

LILAS

TYPE : *Quidam*
COMPÉTENCES : *Idée 2, Langue (Abymois) 1*
PARTICULARITÉ : *En y consacrant une action, Lilas utilise son danseur pour susciter une haine profonde chez un de ses adversaires. En cas d'échec à un test de Volonté, il attaque un de ses compagnons jusqu'à la fin du round suivant.*
LIGNE DE VIE : ● ● ● ● ● ● ● ○
ÉQUIPEMENT : *1 danseur*



GARDE DU CORPS MERCERIN

TYPE : *Quidam*
COMPÉTENCES : *Combat 3, Défense 3, Langue (Abymois) 1, Langue (Mercerin) 1, Muscles 2, Perception 2*
LIGNE DE VIE : ● ● ● ● ● ● ● ● ● ○
PARTICULARITÉ : *1 fois par round, le personnage peut effectuer une défense pour protéger un individu attaqué avec lequel il se trouve. Si le personnage réussit, l'attaque rate son protégé. S'il échoue, le protégé peut néanmoins tenter de réaliser une défense.*
ÉQUIPEMENT : *Bouclier (protection 1), épée (dégâts 4)*

YSANDRE



COMPÉTENCES

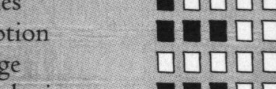
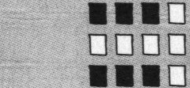
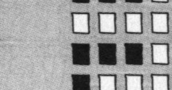
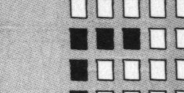
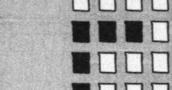
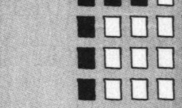
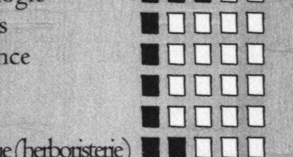
Acrobatie	■□□□□	Langue (modéhen)	■□□□□
Art	□□□□□	Muscles	■□□□□
Athlétisme	■□□□□	Perception	■■■□□
Charisme	■■■■□	Pilotage	□□□□□
Combat	■□□□□	Psychologie	■■■□□
Défense	■□□□□	Réflexes	■□□□□
Discrétion	■□□□□	Résistance	■□□□□
Équitation	■□□□□	Soins	■□□□□
Escamotage	■□□□□	Survie	■□□□□
Idée	■■■■□	Technique (herboristerie)	■■□□□
Langue (abymois)	■□□□□	Volonté	■□□□□

ATOUTS

- Fascination ■□□□□
  Tant qu'Ysandre s'y emploie, elle est capable de fasciner totalement de 1 à *valeur de l'atout* individus mâles qui la regardent. Ses victimes ne prêtent plus attention à ce qui les entoure. Leurs éventuels tests de Perception subissent *valeur de l'atout* circonstances défavorables.
- Invisibilité ■□□□□
  Valeur de l'atout fois par jour, Ysandre peut devenir invisible pendant *valeur de l'atout* rounds continus. Elle émet alors une odeur de fleurs fanées.
- Empoisonneuse ■□□□□
  Ysandre possède une dague équipée d'une réserve à poison. La première fois qu'Ysandre blesse quelqu'un avec cette arme, la victime subit les effets du poison au début du 1d6e round suivant : *valeur de l'atout* points de dégâts en cas d'échec à un test de Résistance. Elle est ensuite immunisée à ce poison.

ÉQUIPEMENT

- 1 Serpe : dégâts 3 (dont 1 de la compétence « Combat », voir écran de jeu)
- Herbes aux propriétés bénéfiques (une fois par jour, Ysandre peut mettre au point une décoction qui procure une circonstance favorable à un test réalisé dans l'heure suivant l'ingestion)
- 1 Guide de la Cité des Ombres
- Richesse : 1

Iseult, Agamemnon, Tristania, Pharel… J'ai eu bien des noms. Bien des vies.

Depuis mon arrivée en Abyme, j'ai vécu dans le corps d'un homme. Morgane, je change de sexe et d'apparence pour échapper aux vies que ma beauté trouble, et détruit inexorablement. Il y a quelques semaines, la jalousie de ma bien-aimée m'est devenue insupportable. C'est pourquoi je l'ai abandonnée à son sort. J'ignore ce qu'elle est devenue. Je ne chercherai pas à l'apprendre. Ce que je découvrirais serait insupportable or je n'y peux plus rien. Je n'ai pas le pouvoir de faire taire la rancune et je ne connais ni le remord ni les regrets. Je souffrirais alors de ma faiblesse et le lui reprocherais tôt ou tard.

Je me nourris de l'amour que j'inspire et des sentiments violents que des hommes et des femmes me témoignent. Je ne suis cependant pas cruel(le).

Je suis ainsi. Je suis né(e) ainsi. Mon existence est une longue errance jalonnée de prétendants transis et de maîtresses abandonnées. Ceux qui prennent un regard de moi pour l'esquisse d'un sentiment se meurent d'amour pour ma beauté parée des traits du réconfort et de la confiance.

Depuis peu, je suis femme. J'ai de nouveaux amis à qui j'ai révélé ce que je suis. Je sais que je leur fais peur, mais la vérité les protège. Pour le moment.

Je me suis installée au Lierre. Là, les lutins me procurent les racines et les feuilles nécessaires à la réalisation de filtres et de… poisons. Ce n'est pas par malice que je réalise pareilles décoctions. J'ai besoin qu'on me désire et qu'on me haïsse. C'est mon air et mes vivres. Le désespoir, ce fidèle complice, guide toujours les amants éconduits et les maîtresses trahies dans mon échoppe. Tous viennent à moi en quête d'un remède à leur tourment.

Je changerai à nouveau d'apparence. C'est un ardent désir que seule l'amitié de mes compagnons retient au loin. Pour le moment.

Avant de disparaître, je devrai être aimée, éperdument.



LIGNE DE VIE

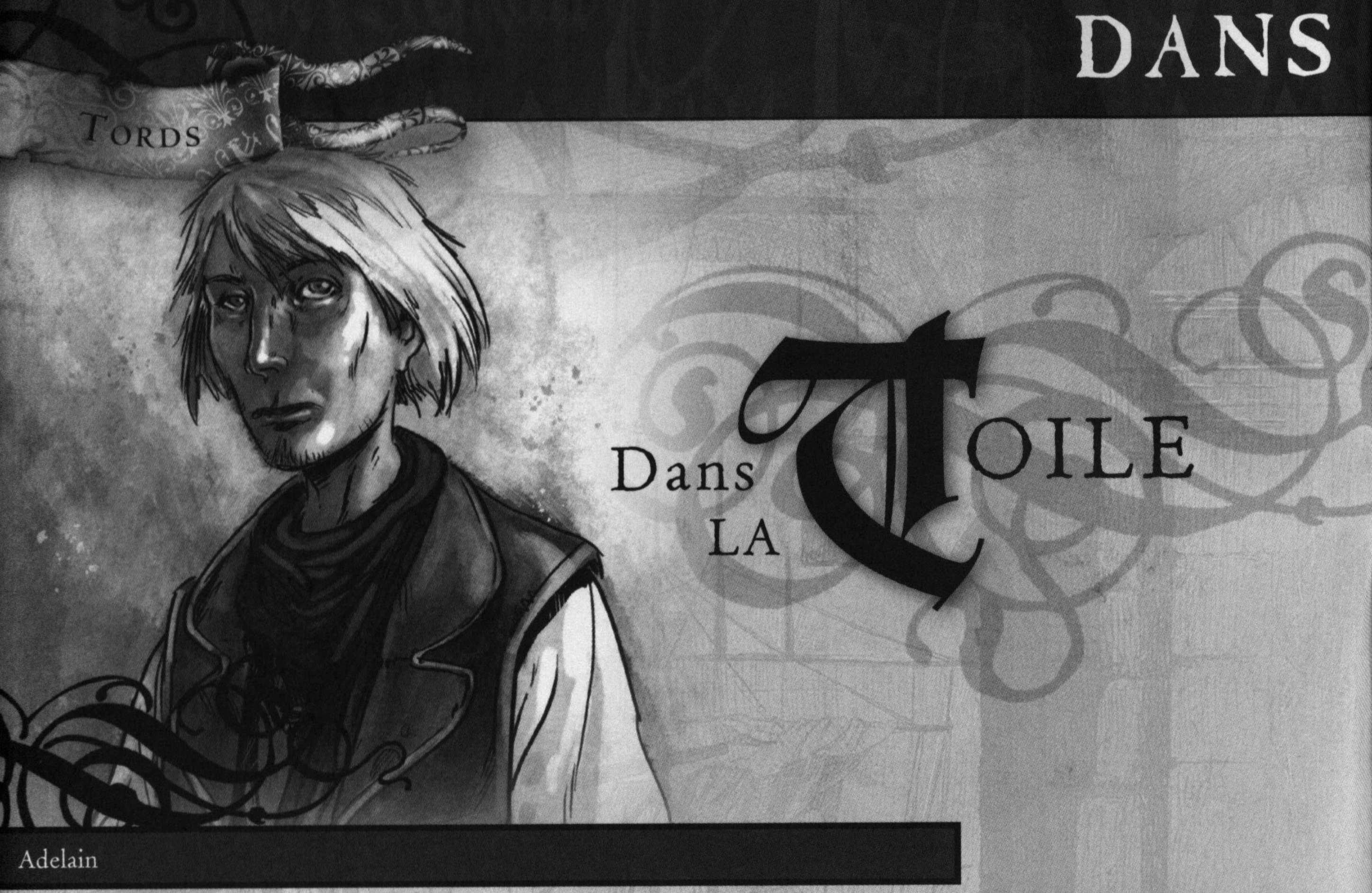
1- 1- 1- 1-



« Nom d'un Klingg,
si cette milice avait
des navires,
je me ferais
un plaisir de
les couler ! »

TORDS KLINGG

ABYME



Dans la Toile

Adelain

Adelain est le fils d'un Princéen assassiné il y a 31 ans par Ignace le Fugace (cf. GCO, p. 68). Artiste bohème, Adelain s'est installé dans le quartier des Ombres (cf. GCO, p. 200), colline aux gribouilles (cf. GCO, pp. 64-65). Il a été horrifié de découvrir la galerie « le tableau de chasse » d'Ignace le Fugace !

Adelain a été tenté d'incendier l'endroit, mais il a découvert que les âmes des victimes du tueur en série se trouvaient aujourd'hui coincées dans les toiles réalisées avec le sang des suppliciés. Il a essayé de les libérer, mobilisant ses propres talents de peintre alliés à des rudiments du Jornisme (cf. GCO, p. 157) provenant d'une marotte de jeunesse.

Le seul résultat qu'il obtint fut de permettre à certaines âmes de rejoindre une prison moins lugubre : une toile de Maître Trignac (cf. GCO, p. 9) représentant les caveaux des grands architectes (cf. GCO, pp. 72-73), lieu où Ignace transformaient ses proies en « œuvres d'art ». Ce faisant, Adelain a perçu la hargne habitant les âmes qu'il essayait de sauver. Il a décidé de livrer à leur colère le petit groupe de pervers qui tient le tableau de chasse d'Ignace le Fugace et voue un véritable culte du souvenir au meurtrier dément.

Dilapidant sa fortune familiale, Adelain utilise les services de démons pour capturer ses cibles et les enfermer dans une pièce contenant la toile des caveaux des grands architectes. Il enfume alors l'endroit avec de la voyœuvre, une drogue de sa composition projetant l'esprit de celui qui l'inhale dans une œuvre qu'il contemple. Ainsi, Adelain livre les admirateurs d'Ignace à la férocité des âmes des victimes du tueur fou enfermé dans la peinture de Maître Trignac. Le repaire d'Adelain compte d'ores et déjà deux cadavres (la vie ayant quitté les corps des esprits massacrés dans la toile).

Dans sa quête de plaisirs abymois, Tords Klingg s'est procuré une dose de voyœuvre revendue par Adelain pour financer ses coûteuses invocations. L'essayant pour « entrer » dans le *Guide de la Cité des Ombres*, il transite de la reproduction du tableau du caveau des grands architectes jusqu'à la toile originale où il doit faire face à... la meute d'âmes déchaînées !

I : KO

Début de l'aventure

Vous avez prévu de vous rendre chez Tords Klingg pour le déjeuner. Vous toquez à sa porte. Encore. Et encore.
Nul ne répond. Pourtant vous distinguez faiblement la lueur vacillante d'une bougie ou d'une lanterne à une fenêtre… En milieu de journée ?!
Voilà assurément une chose anormale…

Si les PJ entrent dans l'habitation de leur compagnon (la méthode varie selon le lieu en question : négocier l'accès à la chambre dans une auberge, obtenir la clé du concierge dans une résidence huppée, fracturer la porte dans un bouge isolé, etc.), ils découvrent leur ami inconscient, allongé sur le sol. Son pouls bat lentement ; sa respiration est quasi-éteinte. Il possède une plaie au flanc : assez profonde, la blessure semble avoir été causée par des griffes. Curieusement, pas une goutte de sang ne paraît s'en être échappée.

Près du corps, un *Guide de la Cité des Ombres* est sur le sol au côté d'un lutrin et d'un narguilé renversés. Au fond de ce dernier, un reliquat de tabac aux relents de poivre et cannelle. Cet arôme flotte d'ailleurs dans l'air.

L'haleine de leur compagnon confirme qu'il a fumé cette substance.

Le marque-page du guide se trouve entre les pages 72 et 73. Une petite tache de sang frais macule la représentation de la chapelle funéraire dont le fronton est orné de deux statues, derrière le monument surmonté d'un buste sans tête au centre de la page 73.

VERS L'AU-DELÀ



Quoi que fassent les PJ, il leur est impossible de réveiller Tords Klingg. Quand ils le découvrent, son jeton de vie se situe sur la deuxième case en partant de la droite.
Chaque nuit à venir, le malheureux sera pris de convulsions et des griffures, qui ne saignent pas, apparaîtront sur son corps. Son jeton de vie glisse alors de 1 case vers la gauche chaque nuit.
Dans le même temps, diverses taches de sang apparaîtront sur les pages 72 et 73 de son *Guide de la Cité des Ombres.*
Si le jeton de vie atteint la dernière case de la ligne de vie, Tords Klingg… décède.

II : LA VOYŒUVRE

Les personnages enquêtent sur le tabac que leur compagnon a fumé avant d'être inconscient.

Le meilleur quartier pour enquêter sur le tabac retrouvé dans le narguilé est les Brumes (cf. GCO, p. 202).

Mozam, le tenancier keshite du Capitule (cf. GCO, p. 202), reconnaît la substance : « *J'en ai vendu à votre ami, mais là je n'en ai plus. Je n'en ai d'ailleurs jamais beaucoup car, à ma connaissance, il n'existe qu'un seul fournisseur : un humain d'une trentaine d'années* (voir illustration au début de cette aventure) *qui en produit et en vend occasionnellement depuis un mois pour payer ses dettes auprès de conjurateurs.* » Mozam réfute que la voyœuvre puisse être à l'origine du mal qui touche le compagnon des PJ : « *Aucun effet secondaire ressemblant à ce que vous me décrivez n'est connu. Entre-nous, j'ai moi-même essayé cette substance avant de la proposer à la vente ! Tout au plus, observe-t-on parfois chez un consommateur visitant trop souvent la même œuvre d'art un attachement excessif à cette dernière.* »



Mozam pense que l'inconnu est originaire du quartier des Ombres car un jour, à l'entrée du Capitule, le fournisseur de voyœuvre a croisé une connaissance qui lui a lancé « *Je me fais une virée par les Vices avant de rentrer aux Ombres, tu veux faire partie du voyage ?* » ou quelque chose comme cela.

III : MAÎTRE TRIGNAC

Les personnages interrogent Maître Trignac, l'auteur du tableau des pages 72 et 73 du *Guide de la Cité des Ombres.*

Maître Trignac enseigne à l'Harmonium (cf. GCO, p. 160). C'est là qu'il se trouve pendant cette aventure.

Nombre de ses toiles sont visibles dans la grande salle des Expositions. Il est d'ailleurs évident que l'une d'elles a été retirée récemment d'un mur. Interroger un gardien permet d'apprendre qu'il s'agit justement de son tableau intitulé *Les Caveaux des grands architectes, en descendant la colline aux gribouilles.*

L'employé ignore pourquoi la toile a été enlevée et subodore que c'est parce qu'elle a été vendue.

Le secrétariat de l'établissement valide cette hypothèse mais se révèle incapable de fournir l'identité de l'acheteur : la vente a été conclue, il y a environ un mois, par Maître Trignac lui-même et les fonds de la transaction ont été versés au Trésor du collège, en deniers sonnants et trébuchants.

Maître Trignac ne fait pas de difficulté pour confirmer ces informations : « *Absolument, j'ai accédé à la demande d'acquisition d'un jeune homme d'une trentaine d'années. Il était attaché au sujet des caveaux des grands architectes car ce fut autrefois le lieu de décès de son père. Je ne me souviens plus du nom de l'acheteur, Je me rappelle juste qu'il s'agissait d'un confrère peintre – j'avais remarqué quelques minuscules taches de couleur sur les manches de sa veste…* »

QUE PENSE MAÎTRE TRIGNAC DES ÉTRANGES PHÉNOMÈNES DES GUIDES ?



— Au temps de la Flamboyance, la magie naissait de l'art. Ne croyez-vous pas qu'il soit possible qu'en réunissant scribes, illustrateur, portraitiste, cartographe et autre enlumineur, les Gros n'aient tout simplement voulu tenter l'expérience de l'antique thaumaturgie de la Flamboyance ? Une expérience réussie, mais peut-être pas tout à fait contrôlée…

IV : LES CAVEAUX DES GRANDS ARCHITECTES

Les personnages se rendent à l'endroit représenté pages 72 et 73 du *Guide de la Cité des Ombres.*

Les caveaux des grands architectes (cf. GCO, p. 65) sont une curiosité majeure d'Abyme. Les PJ peuvent y déambuler seuls ou recourir au service d'un guide (I). S'orienter dans les lieux est particulièrement difficile pour qui n'est pas familier du site. Essayer d'atteindre un endroit spécifique requiert un test de Survie/1-.

La chapelle au fronton aux deux statues (maculée d'une tache de sang sur l'exemplaire de Tords Klingg) accueille la tombe de Vitruven, un architecte liturge à qui l'on doit diverses chapelles de la ville. Des taches de sang frottées mais visibles, datant de la nuit où Tords Klingg a sombré dans l'inconscience, sont sur le sol.

De nombreux autres caveaux possèdent de telles traces écarlates plutôt récentes, qui ont également été imparfaitement nettoyées. (Elles sont vieilles au plus d'un mois car il s'agit du sang des prisonniers du tableau de Maître Trignac qui rejaillit dans la réalité à l'endroit de la toile où les captifs sont blessés par les âmes des victimes d'Ignace le Fugace.)

NOTE : *La description ci-dessus part du postulat que les PJ visitent l'endroit dans la journée qui suit la découverte de leur compagnon inconscient. S'ils s'y rendent ultérieurement, il y a des traces de sang frais dans d'autres endroits de votre choix.*
La représentation de ces lieux pages 72 et 73 du Guide de la Cité des Ombres est également tachée de gouttes de sang.

Interrogés sur les traces de sang, ou sur d'éventuels évènements particuliers actuels, les organisateurs des visites des caveaux déclarent ne rien savoir et essaient de faire dévier la conversation sur un autre sujet. Réussir un test de Psychologie permet de s'apercevoir de l'embarras de l'interlocuteur face à ces questions. Alors, réussir un test de Charisme/1- permet de recueillir ses confidences :

- DEPUIS ENVIRON UN MOIS, des traces de sang apparaissent la nuit en divers endroits des caveaux ;
- CES TRACES s'accompagnent de hurlements nocturnes ;
- LA MILICE D'ACIER effectue des rondes intensives du crépuscule à l'aube. Pour l'heure en vain ;
- COMME IL N'Y A AUCUN PHÉNOMÈNE ANORMAL DIURNE, les guides ont reçu l'ordre de maintenir leur activité, et surtout, de ne rien dire de ce qui se passe à leurs clients ;
- UNE RUMEUR PRÉTEND que des taches de sang seraient apparues et des hurlements auraient été entendus dans des caveaux dans lesquels personne n'a pu ni entrer ni sortir en raison de la présence de la Milice d'Acier. Des invocateurs et des prêtres liturges seraient venus pour libérer le lieu d'une malédiction. (Vrai. La Milice d'Acier, désemparée, a fait appel à un invocateur puis à un prêtre liturge qui ont tous deux déclaré que cette histoire n'était pas liée à leurs prérogatives.)

Questionnés sur le père d'un peintre du quartier des Ombres décédé dans un endroit représenté sur le tableau de Maître Trignac, ils n'ont pas de réponse. En revanche, consultés à propos d'événements particuliers passés, ils indiquent que les caveaux des grands architectes étaient le lieu où le tueur en série Ignace le Fugace (cf. GCO, p. 68) transformaient ses proies en « œuvres d'art ».

V : LE TABLEAU DE CHASSE D'IGNACE LE FUGACE

Les PJ se rendent au musée consacré au tueur en série (cf. GCO, p. 68-69).

Les PJ sont accueillis par Montague, un humain abymois, qui se fait un plaisir de leur faire visiter le musée.
Montague ne cache pas son admiration pour Ignace, justifiant les actes horribles du dément au nom de l'Art. Il est fier d'appartenir à une petite fraternité qui sait voir au-delà des apparences le « talent » de son idole : « *Il faut savoir se sacrifier pour ce qui nous dépasse. Tenez, moi-même, je suis scribe au Tribunal d'Acier, et je prends chaque année un congé d'un mois pour tenir la galerie. Vous saisissez l'importance de cet engagement artistique ? Les autres membres du groupe d'adorateurs d'Ignace font de même. En principe, ce n'était actuellement pas mon tour, mais celui de l'ogre Gortso, un rebouteux boucanier. Je l'ai remplacé au pied levé, à la demande de Tchap'. Comment cela qui est Tchap' ? Un farfadet, un peu notre chef en quelque sorte.* »

Tchap' peut être rencontré non loin du Lierre, le long du canal des Frères ennemis (cf. GCO, p. 198). Il y tient une petite échoppe de poisons végétaux. Deux Mercerins le protègent, des lutins notamment.

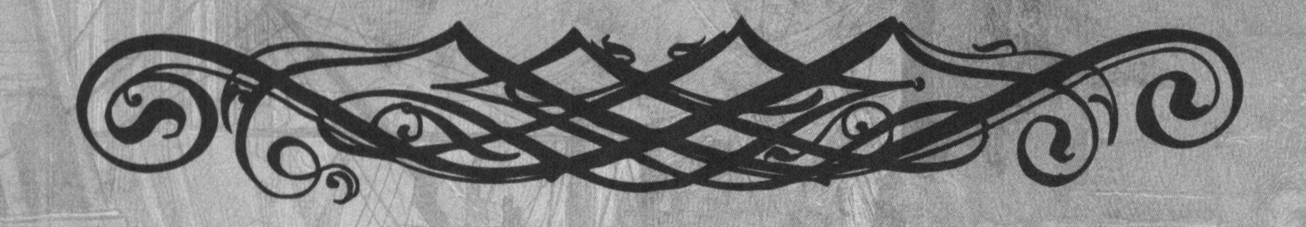
Le farfadet s'inquiète de plus en plus pour sa sécurité. Des connaissances ne donnent plus signe de vie : Gortso qui lui achetait parfois des antidotes et Aronus, un Liturge déséquilibré qui s'administre régulièrement des substances douloureuses pour détruire les péchés qui habitent son corps. Ce sont les deux premières victimes d'Adelain. Tchap' n'a pas saisi que la cause de ces disparitions est l'appartenance à la confrérie du Fugace.

Si les PJ attirent son attention sur ce point commun et se présentent comme des personnes susceptibles de l'aider, Tchap' ne fait pas de difficulté pour les informer de l'identité des autres comparses :

- *« Viktor Ambreux, un Princéen d'une famille prestigieuse* (cf. GCO, p. 102), *principal bailleur de fonds du tableau de chasse. »* Tchap' est un fournisseur de la famille lorsqu'elle a besoin de régler de manière radicale des conflits avec d'autres Princéens.
- *« Crème, une méduse du quartier ophidien, vendant ses services d'accompagnement (et parfois un peu plus) à des riches Abymois souhaitant parader à son bras dans les salons huppés de la cité. »* Tchap' recourt parfois à ses prestations.
- *« Ignace, un peintre minable du quartier des Ombres. Ses parents ont eu le bon goût de l'appeler Ignace, si bien qu'il se prend désormais pour la réincarnation de l'artiste. (Heureusement, sa couardise l'empêche de passer aux actes.) Il passe une grande partie de son temps à la galerie. »*
- *« Donna-Roselyne, une humaine, médecin du Palais des gros, qui s'adonne en cachette à sa passion pour les toiles du Fugace. »* Elle travaille pour Tchap' quand occasionnellement il est contacté pour soigner une victime d'empoisonnement.
- *« Montague »*, que les PJ ont pu rencontrer à la galerie.

UN GARDE DU CORPS MERCERIN

TYPE : *Quidam*
COMPÉTENCES : ***Combat 3, Défense 3, Langue (Abymois) 1, Langue (Mercerin) 1, Muscles 2, Perception 2***
LIGNE DE VIE :
ÉQUIPEMENT : ***Bouclier (protection 1), épée (dégâts 5)***
PARTICULARITÉ : ***1 fois par round, le personnage peut effectuer une défense pour protéger un individu attaqué avec lequel il se trouve. Si le personnage réussit, l'attaque rate son protégé. S'il échoue, le protégé peut néanmoins tenter de réaliser une défense.***





VI : LES ADMIRATEURS

Les personnages exploitent la piste des admirateurs d'Ignace le Fugace.

Aronus vivait en clochard sur la place des vitraux (cf. GCO, p. 89). D'autres mendiants qui traînent dans l'endroit déclarent que leur compagnon a été enlevé par un démon, il y a une quinzaine de jours. Bien sûr, personne ne prend leurs assertions au sérieux.

Interroger ces vagabonds nécessite de la patience pour démêler le vrai du faux dans leurs explications souvent envinées : test de Psychologie. En cas de réussite, les PJ découvrent un point concordant aux divers témoignages : la teinte orangée de la peau d'une sorte d'homme de pierre, coloration caractéristique d'un Safran (cf. GCO, p. 34).

Gortso a disparu un soir après avoir fermé le tableau de chasse d'Ignace le Fugace. Un Safran est intervenu, mais il n'y a eu aucun témoin.

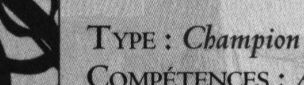
Chronologiquement, les prochaines cibles d'Adelain sont :

1. Montague, capturé à la fermeture de la galerie.
2. Ignace, capturé dans une ruelle du quartier des Ombres.
3. Crème, capturée lors d'un faux rendez-vous d'affaires que lui donne Adelain au caveau des grands architectes.
4. Donna-Roselyne, capturée entre le Palais des Gros et l'échoppe de Tchap' suite à une fausse missive adressée par Adelain via un coursier de l'obscur.

NOTE : *Adelain ne s'en prend ni à Viktor Ambreux (car le Princéen possède une escorte personnelle) ni à Tchap' (protégé par les Mercerins).*

Le Safran se glisse vers sa cible et la cogne pour l'assommer. Puis, il la met sur son épaule et l'emmène au repaire d'Adelain, sis dans la ruelle du quartier des Ombres reliant la rue du marbre à la rue de la crypte (cf. GCO, p. 200 T15-T16). Si les PJ interviennent et capturent le démon, il échange cette information sur sa destination contre sa liberté.

LE SAFRAN KIDNAPPEUR



TYPE : *Champion*
COMPÉTENCES : *Athlétisme 4, Combat 5, Défense 2, Discrétion 4, Langue (Abymois) 1, Langue (Démon) 1, Muscles 4*
LIGNE DE VIE : ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ○
PARTICULARITÉ 1 : *Le démon possède 5 bras, ce qui lui permet d'effectuer 5 attaques par round.*
PARTICULARITÉ 2 : *Le démon possède des poings extrêmement durs qui infligent des dégâts de 6.*



ALTERNATIVE



Les PJ ont d'autres possibilités pour localiser le repaire d'Adelain. En voici deux qu'ils peuvent suivre selon les indices qu'ils ont recueillis :

- SI LES PJ SAVENT *que l'instigateur des événements vient du quartier des Ombres, qu'il est peintre et que son père a été tué dans les caveaux des grands architectes, ils peuvent interroger les artistes de la Colline aux Gribouilles (cf. GCO, p. 64) et apprendre où se trouve son local. Dans ce cas, n'hésitez pas à les confronter au Safran kidnappeur en considérant qu'Adelain est informé que des individus posent des questions le concernant, qu'il croit que ce sont des assassins payés par Tchap' et qu'il tente de les éliminer.*
- SI LES PJ SAVENT *que l'instigateur des événements vient du quartier des Ombres et qu'il utilise les services de démons, ils peuvent interroger les invocateurs de la Colline aux Gribouilles (cf. GCO, p. 64) et dénicher celui qui appelle le Safran kidnappeur pour Adelain. La conjuration de ce démon, pour obtenir des renseignements sur ses agissements représente 4. Dès la première question, en vertu d'une connivence qui le lie à Adelain, il attaque ceux qui l'interrogent. Il est également possible d'attendre qu'Adelain prenne contact avec l'invocateur puis de le filer jusqu'à sa planque. (Considérez alors que le Safran kidnappeur rode discrètement autour d'Adelain pour le protéger et qu'il s'en prend aux PJ quand il repère leur manège.)*

VII : ADELAIN

Les personnages confrontent Adelain.

En cas d'altercation avec les PJ, Adelain n'est pas de taille : ses aptitudes physiques sont faibles et ses seuls talents magiques sont liés à la peinture.

S'il croit que les PJ sont des spadassins à la solde de Tchap', il se résigne à mourir avec la maigre satisfaction d'avoir un peu soulagé quelques âmes des suppliciés d'Ignace et de leur avoir livré en pâture deux des admirateurs du fou.

Si les PJ lui apprennent les déboires de leur compagnon, il comprend ce qui se passe et s'en montre fort contrit. Il propose alors aux PJ de les envoyer dans le tableau à l'aide de voyœuvre : son idée est, d'une part, qu'en raison de leur nombre, les PJ résisteront aux âmes folles furieuses et, d'autre part, puisqu'il existe un moyen d'entrer dans la toile, il existe un moyen d'en sortir. Cette théorie d'un équilibre magique peut sembler un peu légère aux PJ pour faire l'essai tête baissée. Elle est toutefois valide comme peuvent le confirmer des spécialistes des Académies de magie (cf. GCO, p. 166) sollicités par les PJ.





VIII : DANS LA GUEULE DU LOUP

Les personnages « entrent dans » le tableau de Maître Trignac à l'aide de voyœuvre.

La toile est similaire au site réel, si ce n'est que le lieu est circonscrit à l'endroit représenté par le tableau. Les difficultés pour s'y orienter sont les mêmes (voir scène IV). Pour retrouver leur compagnon, il suffit aux PJ de se rendre dans le dernier endroit qui a été taché de sang dans son *Guide de la Cité des Ombres*.

Le disparu se trouve là, exsangue, s'apprêtant à faire face aux âmes déchaînées qui apparaîtront sous forme de loups sanguinaires à la prochaine tombée de la nuit.

(N'hésitez pas à prétexter une distorsion temporelle entre la peinture et Abyme pour mettre en scène leur attaque, en nombre équivalent à au moins deux fois le nombre de PJ.)

Pour sortir du tableau, il faut remarquer que les endroits maculés de sang s'effritent... comme une toile humide. Là, le « décor » peut être déchiré, donnant lieu à une faille permettant de littéralement jaillir du tableau de Maître Trignac (qui, dans l'opération, est fendu d'une large entaille).

LES ÂMES DÉCHAÎNÉES

TYPE : *Quidam*
COMPÉTENCE : *Combat 2*
LIGNE DE VIE : ● ● ● ● ● ● ● ○
PARTICULARITÉ : *Crocs (dégâts 3).*

IX : ÉPILOGUE

Les personnages s'échappent du tableau de Maître Trignac.

Si tout est bien qui finit bien, les PJ sauvent Tords Klingg (2 points d'expérience) et rejoignent la réalité. Ils peuvent également sensibiliser Adelain à l'inconscience de ses actes et, dans une certaine mesure, à leur similitude avec la démence d'Ignace : Adelain cesse de s'en prendre aux admirateurs des œuvres du tueur en série (2 points d'expérience) et se consacre au sauvetage des âmes captives des tableaux du Fugace et de celui de Maître Trignac. Il finira par y parvenir et à libérer les malheureuses (1 point d'expérience).



Les Vices de L'Éventreur

Perennor

Depuis deux jours, des prostituées sont retrouvées éventrées chaque soir dans le quartier des Vices. L'affaire fait grand bruit. Mordoïl (cf. ACO, p. 16) a été dépêché sur place par le Palais d'Acier.

Celui que les Chroniques appellent « l'Éventreur des Vices » est un démon Vermillon (cf. CGO, p. 134) connu : Perennor, Seigneur des constructions impies, propriétaire du palais Écarlate (cf. CGO, p. 142).

Il a envie de se faire prendre pour mettre une connivence bien légitime sous le nez des autorités.

L'ÉVENTREUR



Perennor est de taille humaine. Ce Vermillon architecte est un insatiable sanguinaire sous les dehors d'un respectable notable de l'Aigue-Marine, ainsi qu'un amateur de palindromes – des mots ou des phrases que l'on peut lire de gauche à droite comme de droite à gauche. Il a signé de nombreuses constructions, comme son palais de l'Écarlate. Ses commanditaires sont prêts à tout pour s'attacher ses services. Ainsi, plusieurs siècles auparavant, le quartier des Vices lui accorda quatre vies parmi ses habitants en échange de la construction du pont des Désirs Enflammés. Perennor prend aujourd'hui son dû alors que tous ont oublié ce marché. Il agit donc en toute légalité.

TYPE : *Champion (meurtrier)*
COMPÉTENCES : *Combat 4, Défense 2, Discrétion 5, Idées 3, Langue (Abymois) 1, Réflexes 2, Technique (Architecture) 5, Volonté 2*
PARTICULARITÉ 1 : *En Abyme, Perennor bénéficie d'une circonstance favorable pour tous ses tests.*
PARTICULARITÉ 2 : *Ses griffes infligent des dégâts de 3.*
LIGNE DE VIE : ● ● ● ● ● ● ● ● ● ○
ÉQUIPEMENT : *Aucun.*

I : UN PLAT QUI SE MANGE FROID

Début du scénario

Un midi, fidèle à vos habitudes, vous retrouvez Tords Klingg à la table d'un estaminet.

« Chers amis, avez-vous suivi les dernières nouvelles de la cité ? Ne trouvez-vous pas fascinante l'histoire de l'Éventreur des Vices ?

Pour ma part, je m'y intéresse au plus près depuis ce matin lorsque j'ai appris que le Palais d'Acier a envoyé le chasseur Mordoïl pour résoudre l'affaire. Il faut dire que j'ai un vieux compte à régler avec ce «cher» Mordoïl. J'y vois donc une occasion unique de l'humilier publiquement, sur son propre terrain. Ne serait-il pas la risée de tout Abyme si quelqu'un réussissait à le doubler dans cette affaire ? Je me ferais un honneur d'assurer la publicité d'un tel précédent. Bien entendu, le chasseur me connaît et il m'est difficile d'enquêter sans attirer son attention.

J'ai donc tout de suite pensé à vous, chers amis, pour remettre à sa place Mordoïl et résoudre l'affaire de l'Éventreur des Vices. Je dois vous laisser. Je suis attentu et je suis déjà très en retard. »

Mordoïl est sur l'affaire. Les PJ devront le devancer dans cette enquête. À chaque scène un paragraphe « Pressé par l'Acier » décrit comment mettre en scène l'investigateur et la Milice d'Acier.

Les Chroniques abymoises renseignent sur les lieux des meurtres, mais les faits restent flous. La concurrence entre elles provoque l'habituelle surenchère dans les descriptions.

PRESSÉ PAR L'ACIER (SCÈNES II À IV)



Mordoïl débute son enquête le même jour que les PJ. Il visite tous les lieux et obtient bien des indices, à l'exception de celui donné par le Gros Olipheste (cf. GCO, pp. 128-129).

Si les PJ ne prennent aucune précaution pour éviter la route de Mordoïl, ils le croisent plusieurs fois. La seconde fois, Mordoïl organise une discussion, musclée si nécessaire, pour connaitre leur intentions. Il leur dit** « Ce ne sont pas vos affaires, laissez faire les professionnels ! » **Il les fait ensuite surveiller par ses hommes. Si ces derniers sont molestés, ils révèlent que Mordoïl est un proche d'Olipheste.

II : À VOS SOUHAITS

Les personnages enquêtent sur le premier meurtre.

Le premier meurtre a eu lieu dans À vos souhaits (cf. CGO, p. 118). Il s'agissait d'un prostitué drakonien (cf. CGO, p. 123) qui a été violemment éventré. Les propriétaires des lieux ne laissent pas les PJ voir le corps afin de ne pas ébruiter le secret des lieux : la présence de drakoniens.

Un test de Charisme/I- permet d'obtenir une description des faits auprès d'un locataire.

Méfiant, il répond cependant à votre insistance.

« Personne n'a vu l'Éventreur. Nous ne surveillons pas les clients qui remplissent le formulaire. Nous n'avons rien remarqué si ce n'est qu'il a quitté les lieux en s'exclamant : « Engage le jeu que je le gagne ! »

J'ai découvert le corps de mon ami avec horreur. Le meurtrier s'était amusé à démembrer et éventrer sa victime. »

Si les PJ sont trop insistants, ils sont éconduits brusquement : *« Je ne veux plus entendre parler de cette histoire et maintenant partez avant que j'appelle à l'aide. »*



Il est possible de jeter un œil au formulaire rempli par le meurtrier en réussissant un test de Charisme.

CLIENT : P.

RACE :	humain	SEXE :	
CHEVEUX :	gris	YEUX :	gris
PEAU :	grise, glabre et dure	TAILLE :	4 coudées
POIDS :	500 livres	STATURE :	idéal communément admis
VÊTURE :	nu	CARACTÈRE :	enflammé
DIVERS :	muet, de marbre		

La description est celle des statues du pont des Désirs Enflammés (cf. CGO, p. 117) que les PJ traverseront lors de leur enquête. Ce pont est l'œuvre de Perennor, Seigneur des constructions impies or cette information est connue par tous les habitants du quartier. L'indice est trop vague pour démasquer le meurtrier mais il pourrait renforcer les bonnes hypothèses échafaudées par les PJ.

III : CORNE DES MUSES

Les personnages enquêtent sur le deuxième meurtre.

Le deuxième meurtre a été perpétré à la Corne des Muses (cf. CGO, p. 203) la nuit précédente. Aux abords de l'établissement, vous apercevez une foule en file indienne.

« Approchez, approchez ! Venez découvrir le lieu du crime de l'Éventreur !

Merci Monsieur. Entrez donc. »

Ulysse Somare, le propriétaire, a précieusement conservé le lieu en l'état et profite de la popularité de l'affaire de l'Éventreur pour faire payer la visite (I) à tous les amateurs de sensations fortes. À l'étage, les PJ découvrent le corps d'Ésope, une sirène qui repose désormais éventrée en dehors de son bassin : *« Messieurs ! s'exclame Ulysse Somare. L'Éventreur est arrivé masqué et vêtu de noir. Il est entré comme client et est ressorti en nous disant « Ésope reste ici et se repose ». Ce n'est que bien plus tard que nous avons découvert à quel plaisir de la chair il était venu s'adonner. »*

Un test de Perception/1- permet de comprendre que les blessures sont le fait de griffes… démoniaques.

IV : L'ART DES CHOSES

Un nouveau meurtre survient.

Ce matin, vous entendez un jeune grouillot crier : « L'Éventreur a encore frappé ! Demandez les Plumes nocturnes ! Tous les détails sont dans les Pluuuuumes nocturnes ! ».

Ainsi, le troisième meurtre s'est déroulé à L'Art des Choses (cf. CGO, p. 121).

Sur les lieux, vous découvrez le corps d'une prostituée humaine maquillée de manière outrancière et éventrée. Il règne dans sa chambre une forte odeur d'un parfum capiteux.

Interrogés les propriétaires des lieux confirment les précédents témoignages : *« Son client portait un masque et un long manteau noir. Et… en sortant il a dit « étape, épate » ! »*

V : LE GROS QUI SAIT TOUT

Les personnages demandent à être reçus par Olipheste.

Olipheste connaît les tenants et les aboutissements de l'affaire. Il teste Mordoïl dans cette affaire et s'amuse aux dépens de tous. Il est également intrigué par la présence des PJ sur les lieux des trois derniers crimes.

Si les PJ demandent à être reçus par lui – une fois que les hommes de Mordoïl ont parlé de lui – ils le seront. Si ce n'est pas le cas, ils sont approchés par Mordoïl qui doit les introduire auprès du Gros. Dans les deux cas, Mordoïl assiste à l'entretien.

Lorsque vous entrez dans ce luxueux appartement, vous trouvez un Gros l'œil rivé sur une lunette pointée en contrebas.

« Votre perspicacité vous honore, et ce qui ne gâte rien : elle me distrait. Voyez-vous je crois avoir deviné que notre tueur aime les palindromes. Eh oui !

Si cette distraction occupe quelques-unes de mes nuits, elle n'a que trop duré. Les chroniques me mettent dans l'embarras avec leur révélation. C'est pourquoi le premier de vous ou de Mordoïl qui l'arrêtera aura ma gratitude. »

Après une courte pause, Olipheste ajoute : « Vous êtes encore là ?! »

Si un PJ s'intéresse au télescope, Olipheste ne dit rien. Le PJ y voit alors la vue représentée en page 119 du *Guide de la Cité des Ombres.* Ceci est une indication sur le prochain lieu du crime : Les Mille Portes (cf. GCO, pp. 119-120).

Quoi qu'il en soit, Mordoïl dispose de cette information. Il est possible de le prendre en filature.

VI : SUR LES PAS DE L'ÉVENTREUR

Les personnages sont en embuscade devant les Milles Portes ou suivent Mordoïl jusque-là.

L'Éventreur cherche à perpétrer son ultime crime sur une jeune farfadine.

Alors que vous arrivez sur les lieux, vous surprenez une silhouette masquée et vêtue de noire qui s'apprête à dire quelque chose avant de se raviser en vous apercevant. Elle s'éloigne précipitamment dans les escaliers tortueux du quartier.

Une folle course-poursuite s'engage. Il faut alors réussir un test d'Athlétisme (pour lui courir après), puis un autre de Réflexes (pour éviter des tonneaux renversés pendant la poursuite), et enfin un de Résistance (pour être maintenu dans la course). Sinon, il faudra retrouver ses compagnons d'aventure un peu plus tard.

Le meurtrier poursuit rapidement sa route par la venelle des Sans-Visages (cf. CGO, p. 118) et se fond dans la foule. Les PJ, harcelés par les habitantes qui vendent leurs charmes et qu'ils bousculent, peuvent parvenir à le suivre en réussissant un test de Perception/1-.

Si les PJ parviennent à suivre l'Éventreur jusqu'au pont des Désirs Enflammés (cf. CGO, p. 117), ils le voient perdre un objet avant de disparaître dans le brouillard. L'objet égaré dans la précipitation est un parchemin qui liste cinq établissements de plaisirs du Quartier des Brumes (cf. p. 15).

Tout PJ qui a réussi les trois tests exigés par la course-poursuite voit l'Éventreur entrer dans « Avec Éva » qui accueille ce soir-là le spectacle des sœurs Lavergne (cf. CGO, p. 113). Sinon, ils devront utiliser la liste pour découvrir l'endroit, soit en visitant chacun des lieux, soit en remarquant qu'« Avec Éva » est le seul des établissements dont le nom est un palindrome.

Quoi qu'il en soit, si les PJ passent sur le pont sans précaution, ils subissent ses effets aphrodisiaques.



PRESSÉ PAR L'ACIER



L'ordre d'arrivée au pont est déterminé par le nombre de réussites cumulées par chacun. Les PJ peuvent gêner ou même brutaliser Mordoïl, mais la discrétion est de mise : il représente la loi et peut ordonner une arrestation pour complicité. Si Mordoïl arrive avant les PJ, il empoche la liste de l'Éventreur, sans la leur montrer. Il faudra donc le suivre pour poursuivre l'enquête.

VII : AVEC ÉVA

En comprenant que la clef de l'énigme est le palindrome « AVEC EVA » (cf. GCO, p. 115), les PJ vont dans ce temple de la gémellité.

Là, ils doivent passer par l'une des douze portes pour échanger leur personnalité avec celle de Perennor. C'est le moyen de découvrir son identité.

Chaque PJ lance un dé **à tour de rôle,** le premier rencontre le démon sur un ⚅, le second sur ⚄ et ⚅, le troisième sur ⚃, ⚄ et ⚅, etc. Celui qui réussit fait l'une ou toutes les expériences suivantes en fonction du déroulement de l'enquête.

- LE PJ REVIT LES MEURTRES DONT IL A VISITÉ LES SCÈNES DE CRIME. IL RESSENT ALORS UN PLAISIR SADIQUE. *Du sang contre la pierre et le marbre. L'horreur et la terreur se sont propagées dans les Vices, quel bonheur. La délectation de chaque meurtre envahit corps, esprit et âme.*
- LE PJ VIT LA POURSUITE SELON LE POINT DE VUE DE L'ÉVENTREUR. *L'adrénaline de la poursuite et la sensation d'être le centre de l'attention ajoutent au plaisir.*
- ET QUOI QU'IL EN SOIT, LE PJ PARTAGE LES PENSÉES DE PERENNOR : *« La beauté réside dans l'horreur, le vice et la terreur, aucune autre cause ne mérite le sang de l'innocent. Les mortels acceptent mal cette vérité... Je serais heureux d'en débattre avec ceux qui ont suivi mes traces. » Tu vois alors un superbe palais de marbre rouge et calcaire blanc. De nombreuses statues l'agrémentent et une fontaine trône dans la cour, marbrée de rouge et de blanc.*

NOTE : *Si un PJ a « choisi » la bonne chambre, Mordoïl ne peut pas rencontrer Perennor mais il peut rencontrer un PJ.*

PRESSÉ PAR L'ACIER



Si les PJ n'ont pas semé Mordoïl, celui-ci est également chez Avec Éva.
Si aucun PJ ne rencontre le démon, Mordoïl y parvient. Un échange PJ-Mordoïl permet d'en savoir plus sur le chasseur, mais celui-ci apprend les détails de l'enquête des PJ. Il « parle » néanmoins pendant son expérience.
« La justice de l'Acier est inébranlable. L'Éventreur appartient au Palais d'Acier, il m'appartient. Les intrus et gêneurs connaîtront ma fureur. » Tu ressens une détermination inflexible.
« Ces amateurs croient à un jeu mais ce n'est pas un jeu. Ils n'ont aucune idée du mécanisme qui régit mon travail. » Tu revis l'ensemble de l'enquête de Mordoïl.
« L'ami qui vous envoie pense à sa dérisoire vengeance contre le simple rouage que je suis. Rouages que nous sommes tous dans ce grand mécanisme d'Abyme. Je ne m'amuse pas, j'enquête et je traque ceux qui dérèglent la grande machine. Que chacun reste à sa place. »



VIII : LES GRIFFES DE LA NUIT

En feuilletant leurs exemplaires, les PJ reconnaissent le palais de l'Écarlate (cf. GCO, p. 142).

Sur place, un valet vous invite à le suivre jusqu'au salon privé du maître des lieux. Le démon vous attend. Ses manières de bon bourgeois de l'Aigue-Marine vous surprennent quelque peu.

Perennor se fait un plaisir de révéler les détails de son affaire et ajoute « *La beauté des arts ne s'exprime que par la terreur qu'elle véhicule.* » avant de sortir la connivence qu'il a signée avec le quartier des Vices.

Si les PJ cherchent à lui nuire, il fait appel à ses valets pour les renvoyer dans la rue.

PRESSÉ PAR L'ACIER



Si les PJ sont surveillés, ce qui sera sans doute le cas, la Milice d'Acier débarque au palais de l'Écarlate, mettant fin à leur tête-à-tête avec Perennor.

IX : INTERVENTION DE LA MILICE

La milice interpelle Perennor.

En présence d'une autorité abymoise, Perennor brandit sa connivence en prenant tout le monde à partie. « *Messieurs ! Vous êtes divertissants ! Hélas, vos gesticulations sont illégitimes. Je suis las de vos enfantillages. Si vous ne cessez pas de me harceler, je vous ferai arrêter !* »

Les meurtres n'en étaient pas du point de vue de la loi abymoise ! Voilà Mordoïl ridiculisé : Tords Klingg s'en frotte alors les mains de plaisir (2 points d'expérience). En outre, les PJ se sont peut-être fait remarquer de manière positive par Olipheste (1 point d'expérience). Il est même possible qu'ils sympathisent avec Perennor (2 points d'expérience).

Le Capitule. Le Ventre du Dragon. La Fuite Avec Éva. L'Esplanade

TORDS KLINGG

NAIN



COMPÉTENCES

Acrobatie	■□□□□	Langue (liturge)	■□□□□
Art	□□□□□	Muscles	■□□□□
Athlétisme	■□□□□	Perception	■□□□□
Charisme	■□□□□	Pilotage (navire)	■■■□□
Combat	■■□□□	Psychologie	■□□□□
Défense	■□□□□	Réflexes	■□□□□
Discrétion	■□□□□	Résistance	■■■□□
Équitation	□□□□□	Soins	■□□□□
Escamotage	■□□□□	Survie	■■■□□
Idée	■■□□□	Technique (engrenages)	■■□□□
Langue (abymois)	■□□□□	Volonté	■■□□□

ATOUTS

- JUGEMENT DE LA LIGNE ■□□□□
  Tords Klingg dispose d'une réserve de *valeur de l'atout* circonstances favorables par aventure, que vous pouvez attribuer à un ou des tests de Technique après le(s) jet(s) de dés concerné(s).
- HORLOGER ■□□□□
  Valeur de l'atout fois par aventure, Tords Klingg est capable d' « écouter » un mécanisme de décompte du temps comme une horloge, un carillon, une montre, etc. Il y entend des informations sur des faits passées qui se sont déroulés à proximité de l'instrument dans une tranche temporelle qui l'intéresse. Ces renseignements (fournis par le MJ) sont souvent parcellaires, voire cryptiques (à sa discrétion).
- VOIE FRANCHE ■□□□□
  Valeur de l'atout fois par aventure, Tords Klingg peut utiliser une reconnaissance de dette (obtenue à une table de jeu) pour augmenter sa Richesse de 1 point pour une dépense.

ÉQUIPEMENT

- 1 SABRE D'ABORDAGE : dégâts 4, (dont 1 de la compétence « Combat », voir écran de jeu).
- 1 MONTRE
- 1 BOUSSOLE (qui indique la direction du centre du Palais d'Acier)
- OUTILS D'HORLOGER (pouvant servir à crocheter une serrure !)
- 1 GUIDE DE LA CITÉ DES OMBRES
- RICHESSE : 4

Tic tac. Tic tac tac. Ah ah ! Que ces notes sont douces à mes oreilles !

Les horloges et leurs engrenages. Sans elles, point de navigation ! J'ai beau avoir désormais opté pour les gondoles abymoises, je n'en oublie pas cette passion qui m'a tant rapporté sur les navires de la flotte liturgique. Ah ! La mer ! Les abordages, les monstres marins, le vent du large, les embruns…

Maintenant que je ne peux plus tenir debout sans l'aide d'une canne, les canaux d'Abyme et les surprises qu'ils recèlent me suffisent. Cela dit, mon ancien métier me sert chaque jour : pas question qu'un de mes navires, enfin mes gondoles, n'arrivent en retard, foi d'un Klingg ! C'est que nous, les nains, nous avons notre dignité !

La mer… Quelle beauté tout de même ! Et ces couchers de soleil sur son immensité…

Bien sûr que ça me manque ! Mais ne vous y trompez pas ! Je ne regrette pas de m'être installé en Abyme. Ici, tout est possible pour qui se lève tôt et se retrousse les manches. J'ai fait fortune ici en moins de temps qu'il m'en a fallu pour posséder mon premier navire ! En outre, les nains de la Cité des Ombres admirent la grâce que me confère l'embonpoint légendaire des Klingg ayant atteint l'âge de la maturité.

Et puis, il y a les satisfactions toutes abymoises. Il se passe toujours quelque chose ici et, grâce aux chroniqueurs, tout le monde le sait en un temps record. Rien ne vaut une telle lecture après avoir fumé quelques herbes du cru ou siroté un alcool local ! Voilà des plaisirs que j'ai ramenés de mes voyages en mer et que je peux assouvir tranquillement, sans avoir à craindre le roulis d'une coque de noix ! Si seulement, il n'y avait pas cette satanée Milice d'Acier. Foutue enquiquineuse celle-là !

Nom d'un Klingg, si cette milice avait des navires, je me ferais un plaisir de les couler !

LIGNE DE VIE

1- 1- 1- 1- 1-

« Existe-t-il quelque chose de plus beau que le scintillement des gemmes et des métaux les plus rares ? »

Shaëlle



La PAGE descend de L'ARBRE

Ellabore abymois

Les Gros ont longtemps hésité avant d'autoriser la publication du *Guide de la Cité des ombres*. Une de leurs craintes était que de simples descriptions couchées sur le papier provoquent des phénomènes étranges, d'autant plus fréquemment que les exemplaires en circulation sont nombreux.

Les Gros ont depuis mandaté plusieurs de leurs serviteurs pour arpenter Abyme à l'affût de tels phénomènes. Une de ces manifestations si redoutée est que votre livre est nostalgique de l'arbre dont ses feuillets sont issus, il lui faut le retrouver. Amédée die Ponti (cf. *Règles du jeu*, p. 16) enquête sur cette affaire.

I : TRANSE

Début du scénario

Vous trouvez Shaëlle dans sa chambre, assise à sa table, les yeux fixés sur le Guide de la Cité des ombres, *comme en transe. Le livre est ouvert à la page du plan du quartier du Lierre* (cf. GCO, pp. 198-199). *Shaëlle répète inlassablement : « Est-ce toi mon anse. Faut-il te perde. Je retroue. Je suis gence. Mon issoire du brevet d'Ursuis. Est-ce-toi… ».*

Son corps est raide et figé. Ses muscles tétanisés, durs comme la pierre. Ses yeux fixes ne cillent pas. Seules ses lèvres sont mobiles : « Foncez au Lierre. »

Si les PJ essaient de tourner les pages du guide ou de le refermer, il se rouvre aux pages 198-199. S'ils essaient de le soulever, il pèse des tonnes et reste inamovible. En revanche, dès qu'ils annoncent leur intention de se rendre dans le Lierre, il se referme dans un claquement sonore et se laisse emporter.

S'il faut orienter les PJ dans leur décision, répétez-leur les paroles de Shaëlle.

Les PJ peuvent se rendre dans le Lierre y questionner des gens en mentionnant les paroles ânonnées par Shaëlle ou en parlant de charabia. Leurs interlocuteurs les envoient à l'Entrecoupeuse (cf. GCO, p. 26) grâce à un *« Vot'charabia, c'est un truc pour l'Entrecoupeuse. Elle est trouvable place des Fous. »*



II : L'ENTRECOUPEUSE

Les personnages vont requérir l'aide de l'Entrecoupeuse (cf. GCO, p. 26).

Lorsque vous arrivez place des Fous, vous découvrez sous le soleil un lieu paisible où déambulent badauds et patients entre les murs pâles et bas de l'asile, bordés de rosiers noirs étonnants. Le contraste avec la pierre environnante procure un étrange apaisement.

Un couple âgé, pauvrement vêtu, en conversation à sens unique avec un jeune homme catatonique, est probablement en visite. Un homme portant des habits sombres et élégants (Amédée die Ponti) *semble se promener.*

Les fous sont aisément reconnaissables à leurs tenues blanches et floues. Les plus remarquables d'entre eux sont une grande femme dégingandée, assise sur ses talons devant un amoncellement de morceaux de parchemins et un homme secoué de tics saccadés qui la couve d'un regard énamouré.

N'importe qui sur la place peut désigner aux PJ les deux individus décrits ci-dessus : l'Entrecoupeuse et le Découpé. Ce qui suit se produit après que les PJ exposent leur problème à l'Entrecoupeuse.

« Notez votre augure sur un rouleau de parchemin. » vous dit la grande femme les yeux exorbités. De ses mains agiles, elle découpe le message en fragments, puis les agence si vite que ses mains paraissent floues. Les fous se sont attroupés pour la voir travailler.

« Mon arbre, mon essence
De toi, je suis issu.
Te retrouver d'urgence
Il faut. Je suis perdu. »

Le Découpé passe une main câline sur la joue de l'Entrecoupeuse.

« Ben... Si c'est un arbre qu'il vous faut, vous êtes au bon endroit au Lierre ! » vous dit-il fièrement.

Si les PJ comprennent qu'ils recherchent l'arbre dont sont faits les *Guides*, ils peuvent visiter les lutins (scène IV), ou se fier à l'avis d'un passant qui suggère de parler au jardinier du jardin démoniaque (scène III).

Si les PJ cherchent « un arbre » sans spécification :

- LE DÉCOUPÉ, entre deux tics, évoque le jardinier du jardin démoniaque (scène III) ;
- LES LUTINS RICANENT : *« Au Lierre, des arbres, il y a pléthore ! »*

III : PAROLES VÉGÉTALES

Les personnages arrivent au jardin démoniaque (cf. GCO, p. 28) guidé par des fous ou des passants.

Vous êtes cernés par des plantes bizarres. Le lieu semble néanmoins accueillant grâce à la présence d'une dame bien mise qui montre des fleurs violacées à deux enfants, d'un homme discret élégant (Amédée die Ponti)*, d'une demi-douzaine d'étudiants qui prennent des notes sous la dictée d'un professeur et du jardinier reconnaissable à sa salopette de couleur noire dont les poches abritent ses outils. Le jardinier se retourne vers vous pour vous accueillir.*

« Bienvenus en mon admirable jardin ! » Soudain, il écarquille les yeux et fixe derrière vous le passage par lequel vous êtes arrivés. L'entrée du jardin a disparu sous la végétation, comme si elle n'avait jamais existé.

Un murmure angoissant remplit progressivement l'espace et vous enveloppe, comme si des voix tourbillonnaient. Le jardinier fronce les sourcils et vous dit : « C'est curieux Qu'ont-elles ? Elles étaient calmes ces derniers temps. »

Il est obligé d'élever la voix pour couvrir celles dont vous comprenez maintenant qu'elles émanent des plantes étranges qui vous entourent. Le brouhaba se précise, une phrase passe de plante en plante.

« De ce qui... sssss'échange... Chez les étuuuuu... diants aux nourri... tures spirituelles. Je suis la... matière »

Vous entendez de temps à autre une question psalmodiée d'une voix plus grave et gutturale que les autres : « Que suis-je ? ».

Le jardinier déclare les PJ responsables de l'agitation des plantes démoniaques et ne les laisse partir que lorsqu'ils ont trouvé la réponse à cette question. En fouillant dans le *Guide*, les PJ peuvent comprendre que la monnaie aux Nourritures Spirituelles (cf. GCO, p. 108) est constituée de livres. Ils recherchent donc du papier. Une fois la réponse criée par l'un des PJ, les plantes s'apaisent et la porte du jardin réapparaît.

Le jardinier leur demande alors : *« Vous cherchez du papier ? Mais de quelle sorte ? Il y a le papier commun, le chiffon, celui dont on fait les pamphlets, et celui dont on fait les* Guides de la Cité des Ombres. *Celui-ci est constitué des feuilles d'ellabore, mais pour en trouver bon courage ! Seuls les lutins connaissent le secret de la fabrication de ces pages car eux seuls savent où les ellabores se trouvent en Abyme. Renseignez-vous au Lierre, mais soyez patients ; les lutins sont facétieux. »*

IV : FARCES LUTINES

Les personnages posent des questions aux lutins du Lierre sur la localisation d'un ellabore.

Comme en réponse à ta question une voix te souffle « Pas si fort ! C'est un secret bien gardé. Poussez-vous un peu par là. »
D'un air de conspirateur, un lutin te pousse vers un mur.
Tu [un PJ qui n'écoute pas] *es capturé par le lierre. Les volutes poussent à une vitesse effrayante, te ligotent et te bâillonnent.*
Si les autres PJ sortent leurs armes, une cinquantaine de lutins peu commodes et armés les encerclent, comme sortis de nulle part. On ne touche pas aux plantes en présence de lutins, a fortiori dans le Lierre !
« Bon ! Les petits malins ! Vous croyez pouvoir en toute impunité demander à tout vent des renseignements sur un de nos plus chers secrets ! Puisque vous cherchez les arbres dont est fait le Guide, prouvez donc que vous le connaissez bien.
Sachez que seul Fidelio qui imprime le guide peut vous renseigner sur l'ellabore, en particulier sur quel arbre a donné quel guide. Son imprimerie est dans les Traboulienne.
En revanche... Hi ! Hi ! Elle est drôlement dure à trouver ! »

V : À LA FAÎTIÈRE

Les personnages cherchent un Guide capable de les conduire chez Fidélio.

Les PJ sont orientés vers l'auberge « À la Faîtière » (cf. GCO, p. 45 et p. 199) qui est tenue par des farfadets jumeaux, très joviaux et accueillants. La chair y est bonne et l'ambiance agréable. Des guides sont effectivement présents, mais dès que les PJ mentionnent l'imprimerie de Fidelio, ils avouent honnêtement être incapables de les y mener.
Les tenanciers interviennent d'une même voix : « Vous nous êtes sympathiques jeunes gens ! Répondez-donc à cette petite devinette et nous verrons ce que nous pouvons faire. »
Un des jumeaux déclame : « Mon premier est la moitié d'un mois froid ! »
Le deuxième enchaîne : « Mon second est la moitié de mois ! »
Le premier reprend : « Mon troisième est le premier tiers d'un mois doux ! »
Les deux concluent en cœur : « Mon tout règne entre nous ! »
Réponse : har (moitié de harpie), mo (moitié du mot mois), ny (premier tiers de nymphe) (cf. calendrier Abymois, GCO, p. 192).
Les farfadets expliquent alors qu'ils ne savent pas où travaille Fidelio, mais qu'*« un de nos amis, Arfir, vous renseignera aux arènes de la Grande Suée »* (dans la traboule entre la rue des Méduses et celle du Généreux Passage).

VI : PARIS À LA GRANDE SUÉE

Les personnages se rendent aux arènes de la Grande Suée.

Les PJ sont arrivés dans ce lieu orientés par les jumeaux de la Faitière quand ils sont bousculés par des Vauriens du quartier qui plument les étrangers au cours de paris truqués. Les combats de la soirée sont…

- **BALBUS L'OGRE MERCENAIRE** est un Truand contre Armide de Keshe (un autre Truand). (5 contre 1 sur Balbus)
- **LE BORGNE, UN NAIN BEDONNANT,** est un Voyou à la hache contre le Tavelé, très laid, un Voleur. (10 contre un sur le Borgne)
- **LES FRÈRES GOLGORE,** des Vauriens de Lyphane. (Personne ne parie, c'est l'habituelle fin de soirée entre les deux propriétaires de la taverne souterraine !)

En réponse à vos questions sur Fidelio et son établissement, un parieur, Arfir, sort un plan des Traboulinnes très délavé (cf. p. 6) *de sa poche et dit : « Dans les airs et sur l'eau, néanmoins traboule enjambant le Premier, si tu me prolonges tu as ton premier trait. Le second trait file d'une place à une auberge qui se contredisent. On murmure des confidences au départ du troisième trait qui aboutit hors la loi. Le croisement de ces traits désigne le lieu où le fidèle veille. »*

VII : L'IMPRIMERIE DE FIDELIO

Les personnages se rendent à l'endroit marqué d'une croix sur leur plan délavé (Scène VI).

Vous êtes dans une ruelle sombre et humide. Les toits des immeubles de part et d'autre se touchent presque. Les murs sales ne sont percés d'aucune fenêtre mais de vieilles portes solides. L'une d'elles donne sur un escalier voûté qui s'enfonce sous terre et débouche dans une salle d'auberge, éclairée par des bougies fumantes. Le serveur s'ennuie manifestement accoudé au bar, l'unique client, un lutin, semble ronfler bruyamment, la tête sur les bras.

À votre entrée, il relève la tête et vous scrute le regard brillant, sortant de son rôle feint de dormeur.

« Je suis GianPaolo, le bras droit de Fidelio, qui est absent. Pour entrer dans son imprimerie, nommez l'arbre dont descendent les pages du Guide de la Cité des Ombres. *»*

L'ellabore est évidemment le sésame qui leur permet d'entrer dans l'imprimerie. Sans ce mot de passe, les PJ doivent reprendre certaines étapes de leur périple (scène III et suivantes).

VIII : OUF !

Les personnages sont admis chez Fidelio.

Si les PJ connaissent l'ellabore, GianPaolo passe derrière le bar en les invitant à le suivre. Il pousse la lourde étagère couverte de bouteilles qui coulisse aisément et sans bruit révélant un couloir taillé dans la roche brute.

Le passage débouche dans un bureau dont chaque mur est percé d'une porte. Une porte pleine et deux larges portes vitrées qui donnent sur ce que les PJ devinent être l'imprimerie à proprement parler, plongée dans l'ombre.

Après avoir écouté les PJ, GianPaolo dit *« Les pages de votre guide ont la nostalgie de l'ellabore dont elles sont issues. »*

À cet instant, vous sentez que votre guide frémit. Les pages bougent les unes contre les autres pour émettre un doux bruissement.

« Vous êtes dignes de nos secrets. Les lutins qui s'occupent des ellabores avaient anticipé un tel problème. Mon maître garde dans son coffre-fort un grand registre dans lequel à chaque guide correspond un arbre bien identifié, ainsi qu'une fiole de sève de chacun de ces arbres. Montrez-moi votre guide. »

Penchez-vous sur le numéro du code-barres de l'ouvrage que les joueurs viennent de vous remettre, puis reprenez.

« Attendez-moi là. »

GianPaolo revient après de longues minutes avec une fiole. Il l'ouvre et une fragrance envahit l'espace de la pièce. Les feuilles de votre ouvrage sont prises de folie : elles s'ébattent furieusement. GianPaolo verse alors une goutte de sève sur la reliure qui émet en réponse un soupir de soulagement. Shaëlle est sauvée.

Le *Guide* retrouve son calme et son rôle de « simple » livre (2 points d'expérience). S'ils sont parvenus chez Fidélio avec les informations sur l'ellabore du premier coup, les PJ peuvent être fiers d'eux (1 point d'expérience). Enfin, Shaëlle sort de la transe provoqué par son Guide (2 points d'expérience).

Quartier des Traboulienne



La Gaffe

Professeur Barbouille

Shaëlle a invité les PJ à prendre le petit-déjeuner au café Fornetti. Là, elle salit une page de son exemplaire du *Guide de la Cité des ombres*. Aussitôt, une tache comparable par la forme mais plus importante par la taille apparaît sur les murs de la cité. Il s'agit pour les autres PJ de réparer les dégâts.

I : ATTENTION, ÇA TACHE !

Début du scénario

Lorsque vous arrivez au café, vous pénétrez dans une ambiance feutrée qui contraste de manière rassurante avec l'oppressante présence des hauts murs de l'ambassade ophidienne (cf. GCO, p. 214)*, tout près, de l'autre côté du canal. Les parois majestueuses sont visibles par les croisées, mais l'horreur qu'elles inspirent est adoucie par la couleur ambrée des vitres. À peine vous êtes vous laissés envahir par le calme ambiant que du fond de la salle que Shaëlle bondit de sa chaise et renverse du coude sa tasse de café fumant sur la page du guide qu'elle consultait.*

« Miséricorde ! Il y en a partout ! J'ai complètement défiguré l'ambassade ! » s'exclame-t-elle.

La farfadine attrape sa serviette et entreprend frénétiquement de limiter les dégâts. En vous approchant, vous constatez qu'elle a maculé l'illustration de l'effrayante ambassade qui domine le café.

Ouvrez le *Guide de la Cité des Ombres* en pages 106-107, et montrez-le aux PJs.

Tandis qu'elle se démène, l'agitation gronde près des croisées. Des clients se lèvent, collent leur nez aux vitres ; d'autres se précipitent dehors. Des cris retentissent.

« L'ambassade ! Comment est-ce possible ? C'est un attentat ! On s'en prend à Abyme ! »

Par les fenêtres, vous découvrez la cause du remue-ménage : sur les murs de l'ambassade s'étale une monstrueuse tache brune, de la forme exacte de celle que Shaëlle a produite sur la page de son guide. Dans le brouhaha général, la voix sonore du garçon de café qui l'avait servie retentit : « J'ai tout entendu ! C'est elle ! Elle vient d'admettre son forfait ! »

Sans tarder, la foule se rue sur Shaëlle. Dans la panique, celle-ci vous colle brutalement son Guide *dans les mains.*

« Tâchez de réparer ça, je vais me planquer. » Votre amie profite de la confusion pour se faufiler entre les clients déchaînés.

La peine encourue pour Dégradation architecturale est une amende – conséquente dans le cas présent vu le bâtiment touché – et l'incarcération dans une caserne (cf. GCO, p. 71).

II : NETTOYAGE DÉLICAT

Les personnages examinent le Guide de Shaëlle.

Une fois au calme, vous remarquez sur la page abimée que la tache n'a plus du tout le même aspect : ce n'est plus une tache sur une illustration mais l'illustration de l'ambassade ophidienne avec un mur orné d'une immonde tache brune.

Les PJ se demandent désormais que faire. Aucun de leurs efforts ne fait partir la tache. Pis ! Ils endommagent davantage le guide et par conséquent les murs de la Veuve Noire.

Les PJ se tourneront vraisemblablement vers des bouquinistes ou l'imprimeur Fidelio – notamment s'ils ont joué le scénario « La Page descend de l'arbre ». Partout, fin de non-recevoir : *« On vend, on ne répare pas. » « On imprime, on ne répare pas. »*

Les conversations couronnées de succès par des réussites à un test de Charisme et un autre d'Idée les mènent vers les professeurs de l'Université, qui comptent un spécialiste de la restauration de livres parmi eux.

III : RETOUR SUR LES BANCS UNIVERSITAIRES

Les personnages arrivent à l'Université pour y chercher de l'aide.

Le bâtiment principal de l'université est le Mont aux lucioles (cf. GCO, pp. 158-160-204).

Lorsque vous arrivez à l'Université, les lieux sont étrangement calmes. Les étudiants semblent avoir déserté. De loin en loin, vous apercevez des silhouettes déambuler sans se presser. À l'accueil, une jeune fille ronfle doucement, la tête dans les bras.

Si les PJ la réveillent, elle bâille à s'en décrocher la mâchoire, leur indique la direction d'un couloir d'un geste las de la main et replonge béatement dans le sommeil.

Le couloir a l'air désert. Un test de Perception permet néanmoins d'entendre un vague murmure derrière une porte sur laquelle un écriteau indique « Salle des professeurs ».

En vous approchant, vous découvrez une demi-douzaine d'hommes en robe d'enseignant, affalés autour d'une table devant des tasses vides. L'un d'eux, celui qui a l'air le plus vif, bondit de sa chaise :

« Ahaaaaa ! Des étudiants ! »

Interrogé, il s'explique : *« Dans un mouvement de révolte, les professeurs ont décrété des vacances impromptues. Maintenant, eh bien... Nous nous ennuyons. »*

« Mais vous voilà ! poursuit votre interlocuteur (Farib, Professeur d'Art dramatique)*, un homme à la peau sombre et aux yeux pétillant.*

— Faisons leur passer un examen ! gargouille un petit vieux rabougri à la robe très usée et aux bésicles épaisses (Palimpse, Professeur de Littérature).

— Brillante idée ! dit un professeur à la peau burinée de ceux qui passe leur vie au grand air (Torte, Professeur de botanique).

— J'allais le dire. Posons-leur des colles ! répond avec enthousiasme un être entièrement chauve et d'une pâleur cadavérique (Amboise, Professeur de démonologie comparée).

— Nous pourrions leur proposer un jeu de mots, qu'en pensez-vous ? demande d'une voix pédante un homme distingué portant un monocle et, incongrûment, un nœud papillon au col de sa robe (Salimand, Professeur d'histoire).

— Pourquoi pas, mais que leur faire deviner ? »

Un silence songeur s'installe. Le dernier à avoir parlé, un très grand homme tout sec à la belle chevelure argentée se présente à vous : « Professeur Manfredi. J'enseigne la Logique. Bien, jeunes étudiants, en quoi pouvons-nous vous aider ? »

Les professeurs rapprochent leurs têtes chenues et chuchotant autour de la table, complotent un examen. Après quelques gribouillages et ratures sur un parchemin, les vénérables ont l'air très contents d'eux-mêmes. Manfredi toussote :

— Bien, jeunes gens. L'université accueille en son sein un maître de la restauration d'ouvrage. Si vous souhaitez que nous vous conduisions à lui, remplissez cette grille (voir plus bas) *à l'aide de votre documentation personnelle, et vous trouverez son nom !*

1/ *Sont-elles onze ou douze ?*

Réponse : les ambassades (cf. GCO, p. 7).

2/ *Elle est la cité des ombres.*

Réponse : Abyme.

3/ *Le nombre de ceux qui relient le Mont Luciole aux bâtisses alentour.*

Réponse : trois, comme le nombre de ponts visibles sur l'illustration (cf. GCO, pp. 158-159).

4/ *À la fois rue et passerelle au Lierre.*

Réponse : les Bosques (cf. GCO, p. 198).

5/ *Auteur poids lourd.*

Réponse : Oulazym (cf. GCO, p. 8).

6/ *Vous y êtes !*

Réponse : université.

7/ *C'est la cité des Abysses.*

Réponse : Iskaneraysh (cf. GCO, pp. 178-179).

8/ *Sa petite chambre se trouve dans le quartier des Ombres.*

Réponse : Yslaveski (cf. GCO, p. 68).

9/ *Mes premières sont légères, mes secondes fuient le jour. Mon tout cancane en Abyme.*

Réponse : les Plumes nocturnes (par exemple cf. GCO, pp. 104-105).

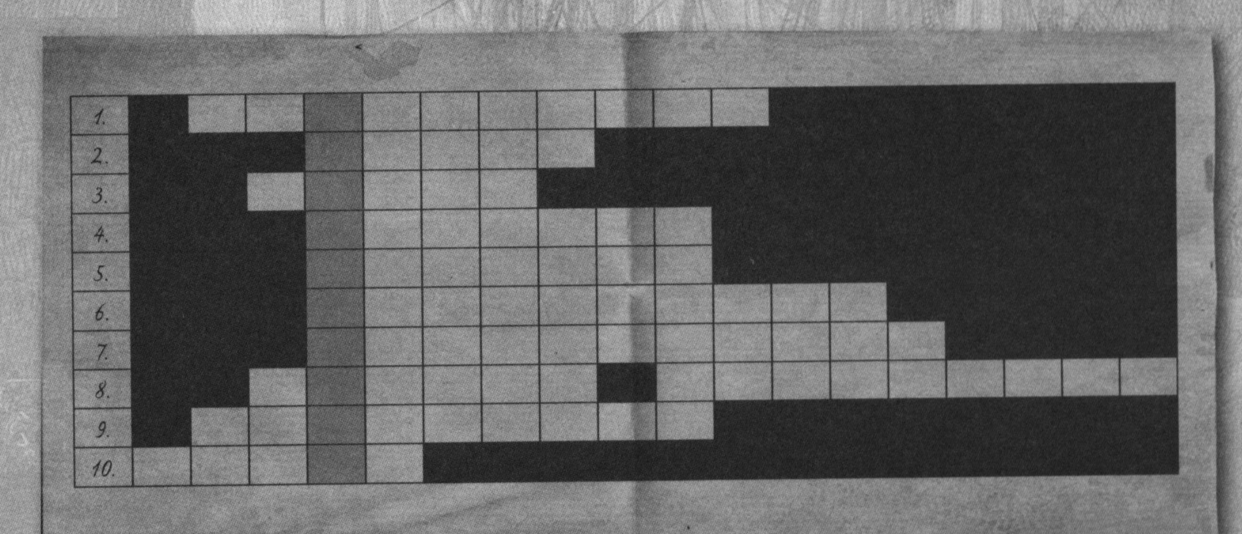
10/ *Dont on fait un palais.*

Réponse : acier (cf. GCO, p. 197).

IV : ARTS PLASTIQUES

Les personnages sont autorisés à rencontrer le professeur Barbouille.

Les professeurs vous conduisent solennellement à Barbouille. Ils vous mènent par un dédale d'escaliers, de couloirs et de passages voutés à un atelier perché dans les combles. L'espace est vaste et clair mais très encombré de chevalets, toiles, établis et matériel de peinture, étagères croulants sous les bocaux et les parchemins. Un homme minuscule, très vieux, à la robe maculée de peinture, trottine vers vous en marmonnant : « Que de monde, que de monde... Que puis-je pour vous professeurs ? Qui êtes-vous ? »



1.		A	M	B	A	S	S	A	D	E	S							
2.				A	B	Y	M	E										
3.			T	R	O	I	S											
4.				B	O	S	Q	U	E	S								
5.				O	U	L	A	Z	Y	M								
6.				U	N	I	V	E	R	S	I	É						
7.				I	S	K	A	N	E	R	A	Y	S	H				
8.			P	L	U	M	E	S		N	O	C	T	U	R	N	E	S
9.		Y	S	L	A	V	E	S	K	I								
10.	A	C	I	E	R													

Manfredi se penche vers Barbouille et lui hurle votre histoire. Barbouille extrait des replis de sa robe un impressionnant cornet acoustique qu'il se fiche dans l'oreille.

« Vous disiez ? »

Après leurs explications, c'est le moment pour vous de crier un résumé à vos joueurs. N'hésitez pas à déformer certains de leurs propos s'ils ont été précis, ou alors à répéter strictement ce qu'ils ont dit s'ils ont été évasifs. Amusez-vous !

Lorsqu'on lui montre l'illustration maculée, Barbouille se met en colère : *« Il n'y a pas de tache sur cette page ! C'est l'illustration qui n'est pas fidèle à la réalité. Je vous assure : j'y suis passé il y a quelques jours ! »*

L'insistance des PJ le convainc toutefois.

Après réflexion, il reprend : « Il est impossible d'agir sur l'image. Procédons... à l'envers : nettoyons le mur. Les salanistres peuvent nous y aider. »

Si les PJ ignorent comment mettre la main sur l'animal légendaire, Barbouille leur souffle la réponse mais pas immédiatement – il n'avait pas entendu que c'était là-dessus que les PJ calaient.

« Seuls les ambassadeurs ont une salanistre. Maximilien d'Outrevent est le plus susceptible de vous accueillir favorablement. C'est un étranger arrivé récemment en Abyme, dont l'ambassade se trouve sur une île au bord du quadrant lyphanien (cf. GCO, p. 186). *»*

Attention ! Il faut au moins six salanistres en plus de celle de Maximilien pour venir à bout de la salissure. Si les PJ pensent à regarder dans leur guide après chaque intervention, ils constateront que la tache a diminué dans les mêmes proportions que dans la cité.

À chaque fois que les PJ convainquent un ambassadeur, celui-ci désire savoir qui d'autre a déjà accepté afin de prendre rendez-vous et qu'ils y aillent tous en même temps. L'ordre de visite est indifférent.

QU'EN PENSE MAXIMILIEN ?

Rien ne l'étonne en Abyme. Il croit les PJ et adhère à l'hypothèse du professeur. Il les accompagne à la Veuve Noire pour un test nocturne. Le test est concluant, mais il en faudra davantage (voir plus haut).

PENDANT CE TEMPS-LÀ, À LA VEUVE NOIRE



Le mur taché est sous bonne garde. Il est impossible d'entrer dans les lieux. Un panonceau cloué sur la gigantesque porte annonce que la Veuve Noire est fermée. D'autre part, un grand écriteau à l'aspect officiel proclame : « Nous, Gros, ne pouvons tolérer cette atteinte à l'intégrité d'Abyme, notre cité. Nous promettons récompense à qui réussira à faire disparaître l'outrageante souillure. »

V : À L'AMBASSADE PRINCÉENNE

Les personnages arrivent à l'ambassade des Communes princières (cf. GCO, p. 215).

Lorsque vous arrivez à l'ambassade princéenne, deux gardes en livrée azur vous annoncent que les princes des cités-états reçoivent les doléances de leurs sujets abymois et que vous devez vous adresser au chambellan pour prendre votre tour.

Le chambellan est un homme mince, de petite taille, très volubile et à la voix de stentor :

— Des visiteurs ! Venus admirer notre architecture ? Voyez, chaque cité-état désigne tour à tour un ambassadeur qui, pour se distinguer de ses prédécesseurs, ajoute une pièce architecturale à notre magnifique ambassade. Nous devons notre majestueuse coupole à Orbissof le Conquérant, un expansif. Ces gargouilles menaçantes au-dessus de vos têtes constituent la dernière nouveauté… Mais je bavarde, je bavarde, suivez-moi, je vais vous conduire auprès de sa seigneurie l'ambassadeur. »

À sa suite, vous pénétrez dans une salle gigantesque dans laquelle se presse une foule de courtisans et quémandeurs de tout poil.

À l'autre bout de la salle, sur une estrade, trône un mollasson avachi sur son siège, une jambe passée par-dessus un des accoudoirs, le menton dans une main. L'ambassadeur est entouré d'une douzaine de princes, richement vêtus, chacun arborant un blason bien à lui. Il écoute avec ennui les plaintes d'un homme rebondi. Le chambellan vous souffle qu'il s'agit là du dernier plaignant et vous pousse vers l'estrade.

« L'ambassadeur vous verra juste après. D'ailleurs, il vient de prendre sa décision.

— Vous me fatiguez, mon brave, je vous condamne à une amende de 10 deniers. Disparaissez ! »

D'un geste las de la main, l'ambassadeur congédie le dernier plaignant.

Une fois que les PJ ont présenté leur requête, l'ambassadeur fait vider la salle par son chambellan.

Vous restez seul avec le prince mollasson et les autres représentants des cités-états.

« Tout cela m'épuise ! Ma salanistre, rien que cela ! Mais j'aime la Veuve Noire, j'accepte de vous aider.

— Ah pardon ! L'affaire est sérieuse ! Vous ne pouvez prendre seule cette décision, dit un homme imposant.

— Parfaitement, renchérit un autre, depuis que vous êtes ambassadeur, tout part à vaut l'eau !

— Mais, c'est MA salanistre ! »

Les autres s'énervent davantage et un grand homme rougeaud dégaine sa rapière.

« Vous nous poussez vraiment aux dernières extrémités ! Que cela se règle en duel. Je serai le champion des nobles représentants des cités états ici présents. Debout, votre grâce, ne vous inquiétez pas, nous arrêtons au premier sang, conclut-il avec un sourire mauvais.

— Moi aussi, j'ai droit à un champion ! Étrangers, si vous voulez mon aide, gagnez ce duel en mon nom ! »

Leur adversaire possède trois niveaux dans les compétences : Combat, Défense et Réflexes. L'affrontement cesse dès que l'un des protagonistes reçoit une blessure. Si l'adversaire remporte le duel, grisé par sa victoire, il accepte un deuxième défi, voire un troisième, etc.



VI : À L'AMBASSADE KESHITE

Les personnages arrivent à l'ambassade de l'Empire de Keshe (cf. GCO, p. 216).

L'entrée de l'ambassade keshite est refusée aux PJ. Une solution (qui peut leur être donnée par Maximilien avec un « Suivez les traces d'Ileana ») est de passer par l'intermédiaire du marchand Isaï qui est l'informateur de l'ambassadeur (cf. GCO, p. 155). Isaï leur obtient rapidement une entrevue. L'ambassadeur (GCO, p. 153) est un homme hautain, d'une quarantaine d'années, au regard perçant. Il montre un goût prononcé pour les phénomènes étranges et accepte d'aider les PJ sans problème.

VII : À L'AMBASSADE JANRÉNIENNE

Les personnages arrivent à l'ambassade de Janrénie (cf. GCO, p. 217).

L'ambassade de Janrénie se dresse sur un îlot. Son étroit corps de bâtiment entouré de quatre massives tours d'angle est fermé. Au flanc de la tour méridionale est adossée une auberge, seul endroit retentissant de vie.
L'aubergiste, une belle femme corpulente et avenante, vous explique que « vous ne serez reçus que si votre délégation est dirigée par une femme et que les membres masculins de votre équipe ne parlent que lorsqu'on leur adresse la parole et montrent de la déférence. »

Le cas échéant, une fois sur place, les PJ convainquent facilement l'ambassadrice très désireuse d'apporter son aide à la cité – afin que cette dernière lui soit redevable et combatte le déclin du quadrant janrénien.

VIII : À L'AMBASSADE BOUCANIÈRE

Les personnages arrivent à l'ambassade de l'Enclave boucanière (cf. GCO, p. 218).

L'ambassade boucanière est une ancienne forteresse abymoise qu'il est possible de visiter. À l'intérieur, des panneaux indiquent les parties visibles (l'armurerie, le couloir des barbes, la bibliothèque et le chemin de ronde).

Au pied d'un escalier du donjon, la présence de deux gardes baraqués vous met la puce à l'oreille : le bureau de l'ambassadeur est par là.
Les gardes confirment la présence de ce dernier et, devant votre insistance, mande le Premier Secrétaire.
« C'est une affaire sérieuse. Suivez-moi. »
Au sommet de l'escalier en colimaçon de l'une des tours d'angle du donjon, vous pénétrez dans le superbe bureau de l'ambassadeur : les murs lambrissés sont percés de hublots à l'encadrement de cuivre rutilant sous l'éclairage d'une lanterne. Un énorme coffre dans un coin déborde de cartes roulées. L'ambassadeur, personnage massif à l'énorme barbe noire, vous accueille de derrière son solide bureau de bois sombre.

Jovial et sympathique, l'ambassadeur offre de partager une flasque de vin aux PJ. Il se montre très intéressé par leur requête inhabituelle. Néanmoins, il ne traitera pas avec des imbéciles.
« Prenez vos Guides *et répondez donc à ces trois questions : combien de grelots porte la salanistre sous le fameux boucanier ?*
Réponse : 9 (cf. CGO, p. 18). Si les PJ répondent 8, l'ambassadeur leur dit *« Allons, allons, supposons que son habit est intact. »*

« Combien de canaux traversent le quadrant boucanier ? »
Réponse : 5 (cf. CGO, p. 218).

« Combien de syllabes comptent le nom du fondateur de l'enclave ? »
Réponse : 3 (cf. Rigello, CGO, p. 218).

« Bien, multiplions tout cela par 10. Les marins Cabestan, Grandpavois et Astrolabe doivent rejoindre leur navire en partance pour Bokkor. Ils pèsent respectivement 90, 50 et 30 kg. Astrolabe est un farfadet un peu maigre. Leur barque ne supporte qu'au plus deux personnes et ne peut embarquer plus de 90 kg. Combien doivent-ils faire de voyage pour rejoindre leur navire ? »
Réponse : 5 (G et A y vont, A revient, C y va seul, G revient, A et G rejoignent tous deux le navire.)

IX : À L'AMBASSADE MODÉHENNE

Les personnages arrivent à l'ambassade de la Marche modéhenne (cf. GCO, p. 24).

L'ambassade modéhenne est à l'avenant du quadrant : magnifique, couverte de lierre et de vigne vierge, qui, loin de masquer l'architecture, en soulignent l'harmonie. Elle surplombe l'atmosphère calme et bucolique du canal des Grandes Vignes.

Les personnes présentes dans les jardins de l'ambassade sont désireuses d'apporter leur aide.

En deux temps trois mouvements, vous êtes reçus par l'ambassadeur dans un petit jardin d'hiver. Vêtu d'une robe de druide, celui-ci soigne des boutures. Il repose ses ustensiles pour vous accueillir d'un charmant sourire dont la grâce est cependant atténuée par son regard perçant : « J'avoue bien volontiers que votre présence m'intrigue. Il m'est toujours agréable d'éclairer de mes lumières l'étranger souhaitant découvrir le quadrant modéhen, mais l'on fait pour cela souvent appel à l'un de mes administrés plutôt qu'à moi-même. Pour le prix du dérangement, faîtes donc preuve d'esprit et résolvez donc cette petite devinette : certains disent que je fus fait, d'autres que je naquis ; tous j'émerveille. Qui suis-je ? »

Réponse : l'arbre roi (GCO, p. 24).

Que l'ambassadeur soit satisfait ou non de l'intelligence des PJ, il demande à écouter leur requête. Il accepte de les aider ou non selon son humeur. Faîtes donc comme bon vous semble...

X : À L'AMBASSADE MERCERINE

Les personnages arrivent à l'ambassade de la République mercenaire (cf. GCO, p. 34).

L'ambassade mercerine est une forteresse labyrinthique abritant une auberge, des bureaux de recrutements, des casernes, des cours d'entraînement. Elle grouille de soldats de métier et de gens venus se faire engager. Il vous est difficile d'attirer l'attention de qui que ce soit, il n'y a pas moyen de parler d'autre chose que de recrutement et lorsque vous expliquez que vous voulez voir l'ambassadeur, on vous rit au nez : « L'ambassadeur ! Engagez-vous et vous le verrez le jour de la revue des troupes ! Sinon, passez votre chemin. »

Quel que soit l'endroit où les PJ se renseignent – y compris auprès de Maximilien – la réponse est la même : pour rencontrer l'ambassadeur il faut soit s'engager (et la rencontre n'est ni immédiate ni obligatoire), soit payer une somme d'argent colossale (💰 5).



XI : À L'AMBASSADE LYPHANIENNE

Les personnages arrivent à l'ambassade de la Lyphane (cf. GCO, p. 36).

L'ambassade lyphanienne est un bâtiment trapu, sans charme mais fonctionnel qui se trouve au beau milieu d'une place circulaire.

En pénétrant dans la cour, les visiteurs aperçoivent des écuries et des entrepôts de part et d'autre d'un perron de pierre qui mène à une porte fermée. Des Lyphaniens s'activent dans la cour. Deux gardes costauds et burinés flanquent la porte.

Les PJ ne se voient ouvrir cette dernière que s'ils ont la sagesse de venir à la 5e heure (cf. GCO, pp. 50-51). Sinon, les gardes les renvoient : *« Faut v'nir à l'heure des audiences, pas avant, pas après. »*

S'ils obtiennent leur rendez-vous, le lutin, messire Patjah, les reçoit avec beaucoup d'affabilité. Il redouble d'amabilité si les PJ parlent de Maximilien d'Outrevent. Il accède à la requête des PJ.

XII : À L'AMBASSADE PARAGÉENNE

Les personnages arrivent à l'ambassade des Parages (cf. GCO, p. 63).

Dans le GCO (cf. p. 63), la description de l'ambassade parageénne est faite par Arminius Malach, qui la déteste manifestement. Vous surprendrez les PJ par cette description différente.

L'ambassade parageénne est une grande bâtisse carrée et solide, ceinte d'une muraille à l'avenant. Les lieux n'ont pas l'air particulièrement bien entretenus. La cour est ouverte à tout vent. Au son, vous vous dirigez vers une salle du rez-de-chaussée.

Vous pénétrez une vaste pièce, meublée de sièges et d'une grande table en bois brut. Le sol et les murs sont couverts de peaux de bêtes. Au fond se trouve une cheminée dans laquelle rentrerait sans peine un petit mammouth.

L'air est saturé de hurlements : à un bout de la table, deux colosses s'affrontent au bras de fer sous les encouragements d'une douzaine de spectateurs. Tous les présents sont vêtus de cuir sans recherche ni affectation. Aucun ne se distingue comme étant l'ambassadeur.

Les PJ doivent hausser la voix et réussir un test de Charisme/I- pour se faire entendre. Un Parageén explose alors d'un rire tonitruant avant de hurler : *« Hé, Illdurn, on te demande ! »*

Un des deux colosses engagés dans le bras de fer aplatit alors la main de son adversaire et lève vers vous son visage rougi par l'effort.

« Ça alors ! Des visiteurs. Chez nous ! Et il peut quoi pour vous, l'ambassadeur ? »

Dès que les PJ exposent leur demande, Illdurn (Muscles 3) leur répond en ces termes : *« Faut voir... C'est pas qu'on les aime pas, les Veuves, mais elles ont jamais levé leur petit doigt raffiné pour nous. Alors vous autres, on aide ou on n'aide pas ? »*

Les hommes qui vous entourent remplissent à nouveau l'air de leurs propositions tonitruantes.

Dans le magma sonore, une proposition se détache, reprise en cœur : « Au bras d'fer ! Au bras d'fer ! Vas-y, Illdurn ! »

Celui-ci se plie sans problème à la demande des PJ si l'un deux le bat au bras de fer, c'est-à-dire au cours d'une opposition Muscles contre Muscles.

XIII : À L'AMBASSADE URGUEMANDE

Les personnages arrivent à l'ambassade d'Urguemand (cf. GCO, p. 87-88).

Cette ambassade est un magnifique manoir entouré de jardins raffinés dans lesquels se pavanent des courtisans élégants.

Si les PJ demandent poliment à voir l'ambassadeur, lisez ce qui suit. Sinon, leur attitude est déplacée et leur requête ne sera entendue qu'au prix d'une réussite à un test de Charisme/I-.



On vous guide de valets en sous-fifres, de sous-fifres en secrétaires, jusqu'à ce que vous arriviez dans le bureau du Premier Secrétaire qui vous explique d'un air préoccupé : « Vous arrivez en pleine crise. D'ordinaire sa Seigneurie est ravie d'accorder quelques mots aux visiteurs... Enfin, nous verrons, peut-être réussirez-vous à le dérider. »

Il vous conduit dans un petit boudoir charmant, tout tendu de soie bleue, qu'arpente un bel homme renfrogné. Il s'arrête de faire les cent pas en vous voyant.

« Bienvenus, chers amis, que puis-je faire pour vous ? »

Après votre demande, il reprend sa ronde ne vous prêtant qu'une oreille distraite : « Voyez-vous, je suis en plein marasme. J'ai récemment fait l'acquisition d'une troupe de comédiens qui s'est elle-même nommée la Céleste Geste et que je comptais faire jouer ce soir au théâtre des Ephémérides (cf. GCO p. 89). *Cela fait maintenant deux semaines que j'en promets monts et merveilles à mes amis mécènes. Or l'auteur, ce manant, est atteint de la crampe de l'écrivain, il passe son temps à déambuler en se tordant les mains et n'a pas produit la moindre ligne ! Je l'ai envoyé se rafraîchir les idées au cachot et me voilà bien marri. La fine fleur des lettrés abymois m'attend de pied ferme ! Que faire ? » Il vous jette soudain un regard chargé d'espoir.*

« Êtes-vous versés dans le verbe et la geste ? Sauriez-vous me composer une ode ? Le thème en est les mois du calendrier abymois (cf. GCO, p. 192). *Sortez-moi de ce guêpier et, l'esprit serein, j'accèderai à votre requête... quelle qu'elle soit. »*

Vous êtes seul juge de la qualité des travaux des PJ.

XIV : À L'AMBASSADE LITURGE

Les personnages arrivent à l'ambassade de la Province liturgique (cf. GCO, p. 90).

Il est impossible à des étrangers d'y être reçus. Maximilien refuse lui-même de s'y rendre.

Si les PJ comptent rejoindre l'ambassade par la rue des pénitents et ne la parcourent pas à genoux (cf. GCO, p. 89) des âmes bien pensantes les feront aussitôt chasser par des miliciens. Plus ils approchent de l'ambassade plus l'ambiance se refroidit allant jusqu'à des insultes et des crachats, en particulier à l'encontre des saisonins. L'ambassadeur est de toute façon invisible. Si les PJ insistent trop, ils sont jetés au cachot.

XV : À L'AMBASSADE OPHIDIENNE

Les personnages retrouvent les ambassadeurs qui ont accepté de les aider devant la Veuve Noire.

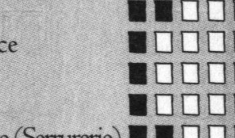
L'ambiance est d'abord à la consternation : les ambassadeurs frémissent devant la tache atroce. Puis l'atmosphère tourne à la fête : ils trouvent comique de se retrouver devant la Veuve Noire nuitamment avec des mines de conspirateurs pour faire quelque chose d'aussi insensé que de lâcher leur salanistre sur le mur de cette ambassade. Tour à tour, chacun s'approche du mur et y dépose son précieux animal. Comme celle de Maximilien d'Outrevent, les salanistres arpentent le mur souillé. La tache disparaît peu à peu. Devant ce prodige, les ambassadeurs se réjouissent. Certains viennent vous féliciter de votre sagacité.

En cas de réussite, les Gros pardonnent l'offense faite à Abyme (2 points d'expérience). Shaëlle peut sortir de sa cachette. Les PJ sont conviés à une orgie en compagnie des ambassadeurs dans les salons de réception du palais des Gros (cf. GCO, pp. 125 et 127). Accepter l'invitation leur permet d'ajouter 2 autres points d'expérience. En cas d'échec, Maximilien d'Outrevent persuade les PJ de confier ce qui s'est passé aux Gros pour qu'ils interviennent auprès des ambassadeurs afin que leurs salanistres nettoient le mur de l'ambassade ophidienne. Les PJ sont ensuite réquisitionnés par les Gros pour des tâches d'intérêt général au palais selon leurs capacités (animation dans les orgies, service aux tables, etc.) (2 points d'expérience).

SHAËLLE

Farfadine

COMPÉTENCES



Acrobatie	■■■□□	Langue (princéen)	■□□□□
Art	□□□□□	Muscles	■□□□□
Athlétisme	■■□□□	Perception	■■□□□
Charisme	■■□□□	Pilotage	□□□□□
Combat	■□□□□	Psychologie	■□□□□
Défense	■■■□□	Réflexes	■■□□□
Discrétion	■■■□□	Résistance	■□□□□
Équitation	■□□□□	Soins	■□□□□
Escamotage	■■■□□	Survie	■□□□□
Idée	■□□□□	Technique (Serrurerie)	■■□□□
Langue (abymois)	■□□□□	Volonté	■□□□□

ATOUTS

- Funambulisme ■□□□□
  À l'aide de sauts de main, Shaëlle est capable (si elle peut prendre quelques pas d'élan) de bondir 1,50 m + (50 cm x *valeur de l'atout*) en hauteur et 5 m + (1 m x *valeur de l'atout*) en longueur.
- Acrobate ■□□□□
  Chaque adversaire de Shaëlle subit 1 circonstance défavorable pour ses *valeur de l'atout* premiers coups en raison des esquives acrobatiques de la farfadine. (Ensuite, il finit par s'adapter.)
- Assassin ■□□□□
  Si Shaëlle frappe de dos, avec une arme légère, un adversaire surpris, les dégâts de sa première attaque augmentent de *valeur de l'atout.*

ÉQUIPEMENT

- 4 poignards : dégâts 3 (dont 1 de la compétence « Combat », voir écran de jeu)
- 1 Fronde : dégâts 3 (dont 1 de la compétence « Combat », voir écran de jeu)
- 1 Sac : 5 m de corde, 1 petit grappin, 3 torches, 1 briquet et 1 passe-partout qui procure une circonstance favorable pour tout test de Technique (Serrurerie).
- 1 Guide de la Cité des Ombres
- Richesse : 2

Tout ce qui brille n'est pas d'or. C'est vrai. Il y a aussi l'argent et les pierres précieuses. Existe-t-il quelque chose de plus beau que le scintillement des gemmes et des métaux les plus rares ? Je ne crois pas.

Farfadine, je suis très habile de mes mains et mon corps a une souplesse que bon nombre nous envie.

J'ai pour ma part également le pied léger, et le sens de la voltige. Ces talents épatent les passants. Et j'en suis heureuse. J'aime les applaudissements et les rires des enfants devant mes cabrioles, mais j'aime par dessus tout qu'on parle de moi, qu'on se souvienne de mes exploits.

C'est pourquoi j'ai introduit un peu de variété dans mes activités. Quand je ne distrais pas dans les rues, je me divertis sur les toits ou je me faufile chez les Abymois endormis pour trouver leurs bas de laine. Ces escapades nocturnes m'amusent follement. Quelle joie de lire le lendemain dans les Chroniques quelques lignes sur mes aventures : « Harlequine frappe encore ! », « Un détroussé envoûté par sa visiteuse nocturne »... « Harlequine fait une victime ! »

Hum... Ce n'était pas prévu. Un garde qui fit du zèle.

Je dois reconnaître que ce fut... excitant. Par les Dames, quelle horreur ! J'ai hésité. Mais... Mon existence en dépendait. Souffler cette vie d'une de mes lames plutôt qu'une bougie. Je n'avais pas le choix. Il y avait bien ce lustre... Non, sur le coup, je n'y ai pas pensé. Je n'avais pas le choix.

Ce sont les risques de la cambriole : parfois, il faut se résoudre à sauver sa vie à n'importe quel prix. Depuis les rumeurs les plus folles me parviennent : on voudrait que je commette d'autres crimes de sang contre des deniers sonnants et trébuchant. Je ne suis pas un assassin ! On ne me paiera pas pour de telles besognes.

Et jamais, je ne recommencerai. Jamais. Jamais ?

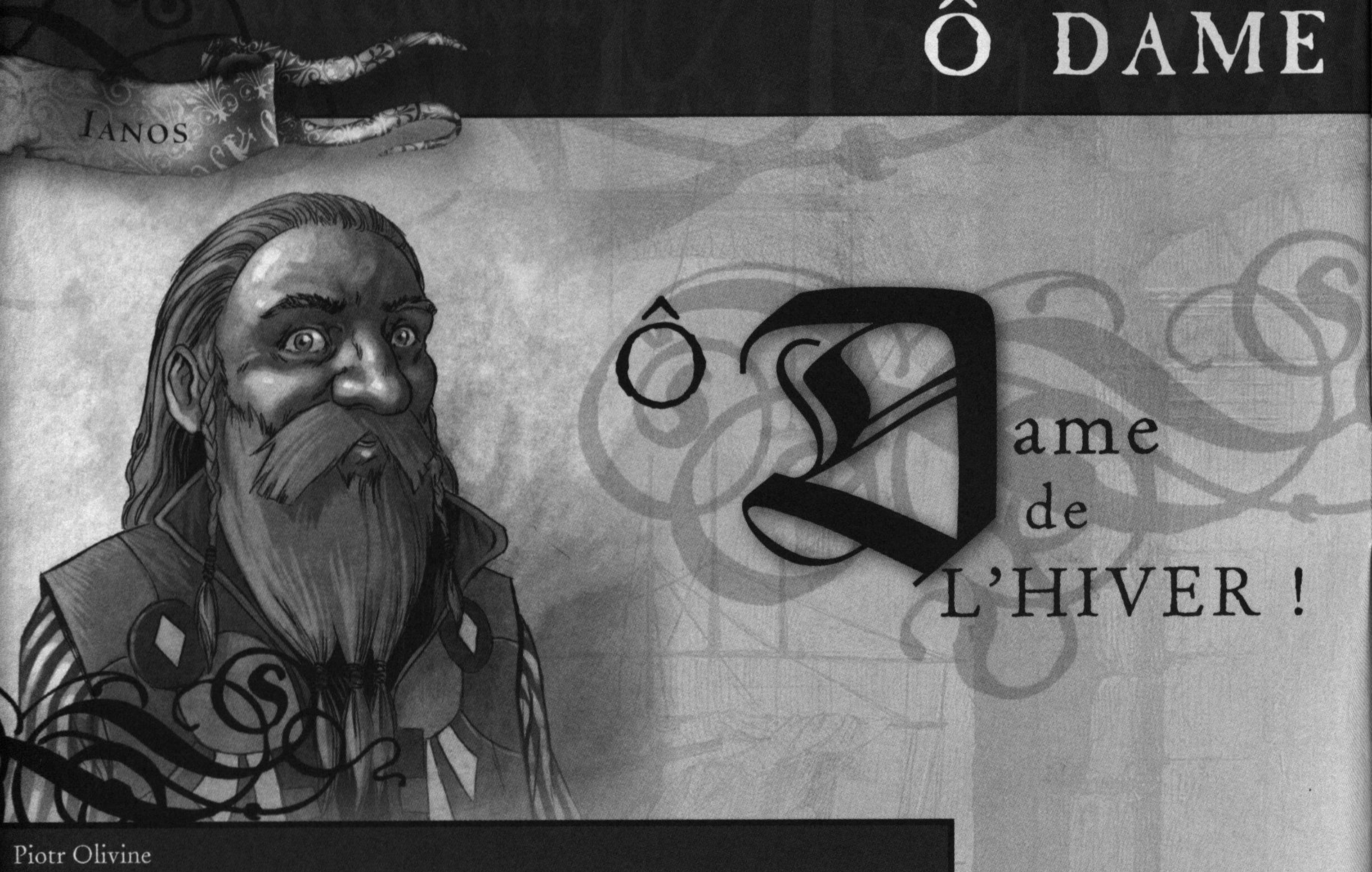
LIGNE DE VIE





« Pourquoi les quitter ?
Et pourquoi
diantre Abyme ? »

Janos Hartigan



Piotr Olivine

Piotr Olivine est le fils unique d'une famille de nains princéens dans l'entourage de l'ambassadeur. Étudiant passionné, aux sentiments à fleur de peau, il est tombé fou amoureux de la Dame de l'hiver (cf. GCO, p. 122) qu'il tente de séduire avec un poème et une mise en scène macabre. Sa folie le pousse à offrir en sacrifice à sa Dame un minotaure et un géant, ainsi que… Ianos Gartigan. Sur leur peau, il inscrit les vers d'un poème en princéen dans l'espoir de convaincre sa Dame de la grandeur de ses sentiments

Pour piéger ses proies, Piotr Olivine a recours à un intermédiaire, un déshérité peu malin qu'il manipule afin que tout l'accuse : Jacquot de Montorgueil, dit « Jojo », un mage déchu, toxicomane et alcoolique qu'une prostituée, Tasha, lui a présenté.

Piotr Olivine s'est assuré par l'entremise de Jojo que ses victimes ont un *Guide de la Cité des Ombres* et qu'elles ont consommé de l'épice du pénitent. Cette drogue dont raffole Jojo est diluée par ses soins dans des flacons de liqueur que le Princéen a dérobés dans une distillerie prestigieuse : les Ventsdesdieux.

Il manipule également la chroniqueuse et ogresse Steffa Oulazym (cf. GCO, p. 8). Il la met sur sa piste au travers d'un jeu menant à sa prochaine victime. Il espère que les chroniques de l'ogresse le rendront célèbre.

Ianos Gartigan sera-t-il la dernière victime de Piotr Olivine ?

I : RENDEZ-VOUS MANQUÉ

Début du scénario.

Tard dans la nuit, vous arpentez tranquillement les ruelles des Brumes (cf. GCO, p. 202) *après avoir consommé quelques délices éphémères au Ventre du Dragon* (cf. GCO, p. 114). *Vous vous attendiez à ce que Ianos Gartigan vous rejoigne ce soir, mais il n'est pas venu. Qu'importe, vous avez passé une excellente soirée. Soudain rue sans-loi, le corps lourd d'un minotaure en bas-de-chausses et chemise tombe à vos pieds. Les passants eux ne semblent pas affolés, certains rigolent bêtement, l'air hagard, alors que la plupart tournent les yeux et les talons avant de disparaître rapidement.*



Il est possible de faire quelques déductions rapidement.

• UN CADAVRE : Si les PJ inspectent le corps et qu'ils réussissent un test de Perception, ils remarquent qu'*un parfum capiteux s'exhale du mufle du malheureux et que son torse est balafré de scarifications, d'étranges symboles répétitifs.* En réussissant un test de Langue (Princéen), Shaëlle reconnaît cet alphabet. Il s'agit d'un poème d'amour adressé à la Dame de l'hiver qui exige des tests de Volonté réussis pour ne pas être pris de vertiges.

• UN PARFUM CAPITEUX : La victime a trop bu et il n'est pas aisé d'affirmer ce qu'elle a consommé. Toutefois, son parfum enivre rien qu'en le respirant. Un test réussi de Techniques (Herboristerie) permet aux PJ de reconnaître l'épice du pénitent, une drogue connue pour détacher l'esprit de son hôte pendant plusieurs heures, le laissant à la merci de sorts de contrôle mental.

• UN TEXTE EN LANGUE ANCIENNE : Peu de gens savent le lire et encore moins l'écrire. Il est possible, moyennant une réussite d'un autre test de Langue pour Shaëlle de le traduire. Il faut compter une bonne demi-journée de travail pour chaque quatrain – étant donné les pauses régulières nécessaires pour faire passer les vertiges.

À tes valeureux nains cristallisés de brume,
La cité se couvre sur un soleil voilé.
Amour d'un portrait de mystères ensommeillés
Les ombres se figent, les rêves se parfument.

II : STEFFA OULAZYM

Les personnages rencontrent une chroniqueuse ogresse quelques minutes après la scène I.

« Cette nuit, des noctambules furent les témoins d'un terrible plongeon dans les Brumes… »
Une ogresse, plume et parchemin à la main, est à quelques pas de vous.

Il s'agit de Steffa Oulazym, chroniqueuse émérite pour les célèbres Plumes nocturnes et auteur du *Guide de la Cité des Ombres.*

Si les PJ interrogent Steffa Oulazym, elle répond ceci : *« J'ai été informée par un passant alors que j'étais dans une rue parallèle. De l'autre côté du bâtiment. »*

Les scarifications sont pour elle un mystère, mais elle les recopie fidèlement. Elle interroge à son tour les PJ sur leurs liens avec la victime, sur les circonstances de la mort, s'ils ont pris quelque chose sur le corps, etc. L'ogresse fouille, en outre, les lieux en quête d'un autre indice avant de rejoindre l'endroit d'où le minotaure s'est jeté.

QUE PENSE STEFFA OULAZYM DES ÉTRANGES PHÉNOMÈNES DES GUIDES ?



— Je ne suis pas fâchée de constater que ce bouquin est un peu plus qu'un simple tas de feuilles. Je me disais bien aussi que le fruit de telles aventures serait doté d'un petit grain de folie. Mais j'y pense ! J'espère que ce n'est pas contagieux ! Si les pages des Plumes nocturnes s'y mettent, avec ce que je raconte dedans, cela ne va pas être triste !



III : UN LIEU DE PLAISIRS

Les personnages accompagnent Steffa Oulazym dans un bâtiment d'où s'est jeté le minotaure.

Le minotaure s'est jeté du dernier étage d'un ancien palais reconverti en bordel. À l'intérieur, habitants comme visiteurs arpentent les lieux en tenue légère.

Ici, on vient de remarquer la disparition du minotaure. Il est possible de visiter sa chambre et de poser quelques questions.

- Avec qui était la victime ? *« Il était avec plusieurs prostituées, des naines. Tout se passait normalement lorsque, pris de folie, il attrapa un couteau, s'entailla à plusieurs reprises la peau en marmonnant une langue étrange, courut vers le balcon, sauta dans le vide.*
- Y avait-il quelque chose d'anormal ? Aux dires de quelques habitués, *« Cela faisait plusieurs jours qu'il n'avait pas donné signe de vie. »*
Interrogés sur ce qu'il a consommé, les prostitués se taisent dans un premier temps, mais quelques deniers (◎ 1) délient des langues : *« Il n'a rien commandé. Il est arrivé avec une bouteille en poche. Et il empestait déjà l'épice du pénitent. Tout le monde a peur car c'est assez difficile de s'en procurer. »*
- Dans la chambre : Un test réussi de Perception permet aux PJ de remarquer Steffa Oulazym en train d'examiner minutieusement les vêtements keshites du minotaure et trouver ce qu'elle cherchait : un exemplaire du *Guide de la Cité des Ombres,* qu'elle s'empresse de glisser dans les plis de sa veste.
Là, les PJ découvrent grâce à un test de Perception également des tessons d'une bouteille de liqueur de *Chant du vide,* frappée de l'emblème de la distillerie des Ventsdesdieux (cf. GCO, p. 101). Dès qu'un PJ ou Steffa Oulazym à défaut (un test d'Idée/1- révèle que sa surprise est feinte) manipule ce livre, une feuille s'en échappe.

QUE SAIT STEFFA OULAZYM ?



Steffa est assez méfiante avec les inconnus. Elle tient là une formidable chronique qu'elle ne désire pas se faire dérober par un confrère. Malgré ses réticences, elle explique aux PJ insistants ou curieux qu'elle a reçu un exemplaire du *Guide de la Cité des Ombres* ***dans lequel était glissée une énigme indiquant le lieu même où le minotaure est mort. (Il était écrit «100 + règle» que l'ogresse a finit par interprêter comme correspondant à la rue sans-loi).***

Mon premier sert à 2-11-12 ;
Mon deuxième est l'instrument du 9-4-148 ;
Mon troisième est fait de mes 11-21-118 ;
Mon quatrième est en 17-27-83 ;
Mon tout est le lieu de ma prochaine œuvre !

Les suites de chiffres correspondent à la position du mot recherché dans le *Guide.* 2-11-12 indique ainsi le 2e mot de la 11e ligne de la page 12. La charade décodée donne :

Mon premier sert à traverser *;*
Mon deuxième est l'instrument du hasard *;*
Mon troisième est fait de mes souhaits *;*
Mon quatrième est en feu *;*
Mon tout est le lieu de ma prochaine œuvre !

La bonne réponse est : pont – dé – désirs – enflammé. Le pont des Désirs Enflammés qui relie le quartier des Brumes et celui des Vices (cf. GCO, p. 117). Cet indice conduit les PJ à la scène VII.

Ce minotaure s'est-il suicidé ? Si non, que s'est-il passé ? Ces questions peuvent conduire les PJ dans une enquête qui se poursuit en scènes IV, V et VI.



PRESSÉ PAR L'ACIER ?



La Milice d'Acier ne bouge pas le petit doigt pour ce minotaure car c'est un étranger. Quant à la garde quadrante de son ambassade, elle consigne ce suicide (en dehors de sa juridiction) sans mener d'enquête.

IV : L'ÉPICE DES PÉNITENTS

Les personnages cherchent à en apprendre davantage sur l'épice des pénitents.

En posant des questions sur l'épice des pénitents, et en y mettant le prix (3), un nom est prononcé : *« Vous en voulez ? Il vous faut trouver Jojo dans ce cas. »*

Dans le quartier des Brumes, il n'est pas difficile de retrouver Jojo. Tout le monde le connaît, ou plutôt tout le monde connaît son histoire : Jojo est un mage princéen qui a sombré dans l'alcool et la drogue à la suite d'une histoire d'amour pour une prostituée naine des Traboulienne. Tout le monde sait que *« Jojo noie son chagrin pour cette Tasha qui ne veut plus de lui depuis sa faillite »*. Désormais sans-le-sou, les établissements des Brumes le refoulent car il mendie de-ci et de-là.

Un habitué révèle après un test de Charisme réussi que *« Jojo rôde souvent autour de la distillerie des Ventsdesdieux. »*

V : LA DISTILLERIE DES VENTSDESDIEUX

Les personnages cherchent à en apprendre davantage sur la distillerie des Ventsdesdieux.

Une visite à la distillerie des Ventsdesdieux (cf. GCO, p. 93-94) apprend aux PJ que l'établissement est réputé et, qu'à ce titre, il a de nombreux clients. Les liqueurs de la distillerie sont aussi fameuses qu'onéreuses.

Un test de Charisme réussi permet d'apprendre que la distillerie s'est fait voler la semaine passée une caisse de *Chant du vide*. Un second test de Charisme/1- permet aux PJ d'apprendre que *« Jojo se nomme en fait Jacquot de Montorgueil. Il y a pas si longtemps, c'était un bon client. Une histoire d'amour dans les Traboulienne lui aurait fait perdre la tête et son argent. »*

VI : TASHA

Les personnages recherchent l'amour de Jojo dans les Traboulienne (cf. GCO, p. 199).

Les PJ on déjà dû recueillir un maximum d'informations dans le quartier des Brumes. En revanche, leur enquête ne les a pas encore menés dans les Traboulienne tenues par des bandes de farfadets. En se renseignant sur les prostitués du quartier qui ont pour client un mage déchu, toxicomane et alcoolique, il est possible de trouver Tasha, une prostituée naine.

Vous fiant aux indications d'une fille des Traboulienne, vous approchez d'une alcôve quand un nain s'en éloigne en bouclant sa ceinture. Une naine paraît alors sous la lune.

« Besoin d'amour ? »

Tasha révèle aux PJ ce qu'elle sait sur Jojo ou Piotr dès lors qu'on l'interroge sur eux…

- JOJO : *« Ce fou ?! Quand il avait de l'or, il était le bienvenu. Il me gâtait à vrai dire. Mais, ce nain* (Jojo est petit mais pas autant qu'un nain) *a perdu la boule. »* S'ils lui demandent si elle lui connaît des relations en réussissant un test de Charisme/1-, Tasha répond *« Non. Attendez ! Si, peut-être ce nanti que je lui avais présenté. Piotr qu'il s'appelle. »*
- PIOTR : *« Piotr est éperdument amoureux d'une grande dame, mais il n'a jamais voulu dire le nom de sa Grande. »*

Tasha est un Détrousseur (voir écran de jeu). Elle ne sait rien de plus.



VII : LE SUICIDÉ DU CANAL

Les personnages se rendent au pont des Désirs Enflammés.

En face de vous se dresse le majestueux Pont des Désirs Enflammés. Plusieurs gondoles sont à l'arrêt et un brouhaha monte rapidement parmi les gondoliers…

Quelque chose bouche le passage au niveau du pont, une énorme masse flottante l'obstrue : il est impossible de remonter le Canal des Indulgents. Des gondoliers munis de gaffes dégagent, non sans mal, l'obstacle. Il s'agit du corps sans vie d'un géant d'au moins dix coudées dont la bouche empeste l'épice du pénitent et le *Chant du vide.*

Là encore les PJ découvrent des scarifications sur sa peau : un poème. En réussissant un test d'Idée, on comprend que le géant s'est donné la mort en s'entaillant les veines avant de chuter dans le canal.

L'eau est encore rougeoyante de sang, mais les PJ distinguent un livre et un parchemin qui flotte non loin : un *Guide de la Cité des Ombres* et un feuillet sur lequel sont inscrits cinq chiffres (voir ci-contre).

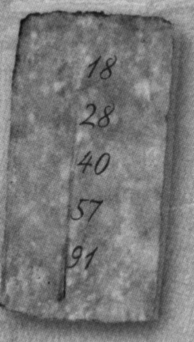
Les saisons écoulées, la couleur opaline,
S'enfuit dans les ruelles, aux grands canaux gelés.
Soucieux des toits blanchis, le parcours défriché,
La fée noire se fond et devient clandestine.
Timide charmeuse, sa chevelure serpent,
La méduse patiente, de l'écoulement de l'eau.
Glorieuse symphonie se découvre à nouveau.
Envoûtement émergé, produira les tourments.

Ces derniers sont des numéros de pages du *Guide de la Cité des Ombres.* Toutes les pages mentionnées ont un point commun : elles proposent une représentation de salanistre. Or la rue des Salanistres est dans le quartier des Brumes (cf. GCO, p. 202).

Un test réussi de Perception permet en outre de repérer quelqu'un : *Un mendiant enveloppé dans une cape piteuse en train de s'éloigner rapidement de la zone. Impossible de le suivre, il a disparu au détour d'une ruelle.*

(Il ne s'agit pas de Jojo, ni même d'un mendiant, mais bien de Piotr Olivine qui, une fois à l'abri des regards, se débarrasse de sa cape et de ses échasses avant de continuer son chemin vêtu comme son rang lui impose.)

Un test de Perception/I- permet de découvrir la cape derrière un muret avec une réussite, et des échasses sous un tas d'ordures avec une seconde réussite.



VIII : LE COUPABLE IDÉAL

Les personnages se rendent rue des Salanistres.

Sur la place du Capitule vous croisez plusieurs personnes, le regard vitreux, errant sans but. La plupart sortent du Capitule, établissement sans prestige qui a l'avantage d'être à la portée de toutes les bourses.

Exigez des tests de Perception. Informez le PJ qui a fait le plus de réussites qu'alors qu'il emprunte la rue des Salanistres, il remarque quelqu'un : *Un homme en haillons se tient à quelques mètres de vous. Il semble inquiet ou impatient. Il a compris que tu l'as remarqué. Il hésite. Il regarde dans une autre ruelle. Et s'y engage rapidement. Tu l'entends courir maintenant qu'il n'est plus dans ton champ de vision.*

Les PJ n'auront aucun mal à le maîtriser au prix d'une réussite à un test d'Athlétisme.

« Mais ! Lâchez-moi ! Je suis Jacquot de Montorgueil. Je suis, je suis… un mage princéen ! »
Le malheureux a l'air aussi saoul que drogué.

- **Jojo transporte une bouteille** identique à celle retrouvée dans la scène I.





• JOJO N'A AUCUNE INFORMATION sur les victimes : *« Puisque je vous dis que je ne sais rien. »*
• UN TEST DE PSYCHOLOGIE/I- révèle néanmoins qu'il est incapable de commettre un meurtre.
• INTERROGÉ SUR SA PRÉSENCE ICI, il ment. Il croit que Piotr est son ami et que les PJ lui veulent du mal : *« Je suis ici car j'avais rendez-vous avec une amie. »* Un test de Psychologie suffit à le démasquer. Un test de Charisme/I- est nécessaire pour lui faire avouer qu'il a rendez-vous avec *« Piotr Olivine. Il a dit qu'il voulait me rencontrer. Vous allez voir : c'est un chic type, ce nain ! »* Évidemment, Piotr ne se montre pas.
• AU SUJET DE LA DISTILLERIE DES VENTSDESDIEUX, il reconnaît sans peine avoir dérobé quelques bouteilles de *Chant du vide* pour les boirent avec des amis – présentés par Piotr.

IX : LA FAMILLE OLIVINE

Les personnages rendent visite à l'honorable Karl Olivine.

Karl Olivine, le père de Piotr, fréquente les puissants, les nobles et les savants. Il intrigue afin de gérer au mieux ses biens, sa renommée et celle de sa famille. Obtenir une audience n'est pas aisée sans un motif piquant au vif sa curiosité. Le mieux est encore de se prévaloir d'être les émissaires d'Ianos Gartigan.

Vous êtes reçus dans une opulente bâtisse. Les façades sont couvertes de peintures figuratives cernées par des colonnades et des arabesques. Vous perdez le compte des statues qui ornent les balcons. Vos yeux n'ont que le temps de survoler l'immense rosace centrale.

Sur le perron, un laquais vous accueille.

« Messieurs. Mesdames. Mes maîtres vous attendent. Je vous prie de me suivre. »

Par les fenêtres, vous apercevez quatre gardes. À l'intérieur, tapis, peintures, statues et meubles précieux encombrent les couloirs.

Le laquais vous introduit auprès d'un couple sur un canapé dans un salon luxueux.

« Entrez, je vous prie. » dit l'homme.

Karl Olivine invite les PJ à entrer dans le vif du sujet, avant de les couper pour monopoliser la parole. Il affirme que *« Piotr est bon garçon. En aucune façon, il ne peut être mêlé à de telles sornettes. »*

Karl Olivine ne voit pas d'un bon œil cette enquête. Grâce à ses relations, les PJ seront désormais suivis par deux Truands (voir écran de jeu) de la garde quadrante princéenne qui tenteront d'effacer toutes traces suspectes de Piotr.

X : UNE LONGUE ABSENCE

Les personnages se rendent chez… Ianos Gartigan.

Les victimes ont des points communs : ce sont des saisonins de l'Été et des étrangers possédant un *Guide de la Cité des Ombres.* En outre, tous ont disparu avant leur mort. Les PJ ont dû se rendre compte que votre personnage correspond aux critères du tueur or il est absent et ne réapparaît pas contre toute attente.

Longinard confirme que son maître a bien été convoqué à son ambassade. Le domestique gère l'école d'escrime en l'absence d'Ianos Gartigan. Les questions des PJ le mettent mal à l'aise.

« À vrai dire, je n'ai pas de nouvelle et je suis assez inquiet. Hum… Vous êtes des proches, je dois avoir le droit de vous le dire… Mon maître fréquente le Capitule. Je ne me suis jamais inquiété auparavant. C'est un ogre, après tout. Mais maintenant… »

Longinard nie avoir déjà vu Ianos Gartigan empester le *Chant du vide* ou l'épice du pénitent, mais un test de Psychologie/I- révèle ce mensonge pour sauver l'honneur de l'ogre.

Une fouille des appartements d'Ianos Gartigan permet de remarquer que son *Guide de la Cité des Ombres* manque.



XI : Un ogre sur un toit

Les personnages maintiennent une surveillance rue des Salanistres.

Piotr Olivine n'est pas connu pour sa modestie et le péché d'orgueil risque de lui être fatal. Sûr de lui et de son plan, il décide de ne rien changer à son projet : il tuera Ianos Gartigan rue des Salanistres la nuit prochaine, comme il l'a indiqué avec l'indice laissé près du corps du géant.

Cette dernière s'étend sur plus de cinq cents mètres. Avec ses sept points d'entrée, elle est très passante. Il est difficile de surveiller complètement la rue sans embaucher du petit personnel posté aux endroits stratégiques. Laissez les PJ arpenter la rue en exigeant d'eux des tests de Perception/1+ et en répondant à toutes leurs tentatives par des tests de compétences.

Soudain, sur le toit de l'une des maisons de la rue, vous voyez Ianos Gartigan. Il s'est déjà gravé le poème sur la peau et il est en train de se badigeonner de poix. En contrebas, une silhouette de petite taille observe la scène avec jubilation.

Piotr nie, puis scande : « *Il est trop tard ! Votre ami est condamné !!! La Dame de l'Hiver sera mienne. Ha ha ha ha ha...* »

Piotr Olivine



Type : *Champion (meurtrier)*
Compétences : ***Athlétisme 5, Combat 3, Discrétion 5, Langue (Abymois) 3, Langue (Princéen) 4, Muscles 5***
Ligne de vie : ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ○
Particularité : ***En combat, il hurle « Je suis l'héritier Olivine ! On s'en prend à ma vie. Aidez-moi ! » et les deux gardes de la quadrante princéenne viennent à son secours.***
Particularité 2 : ***Les poisons et les drogues n'ont aucun effet sur lui.***
Particularité 3 : ***S'il doit s'opposer de quelques manières que ce soit à un saisonin de l'été (ogre, minotaure et géant), ses actions bénéficient d'une circonstance favorable qui accorde 1 réussite supplémentaire à tous ses tests.***
Particularité 4 : ***S'il doit s'opposer de quelques manières que ce soit à une saisonine de l'hiver (naine, méduse ou fée noire), ses actions souffrent d'une circonstance défavorable qui annule 1 réussite à tous ses tests.***
Équipement : *Aucun.*

Les PJ doivent se dépêcher d'immobiliser l'ogre pour le sauver. Aucune parole ne permet de le faire revenir à raison. Il est nécessaire de réussir un test d'Athlétisme pour arriver à sa hauteur. Une fois sur le toit, une confrontation de Muscles est nécessaire pour l'empêcher de sauter.

Espérons que les PJ empêcheront Ianos Gartigan de sauter et de s'immoler (2 points d'expérience). Sinon, il décède et revient quelques jours plus tard (cf. La santé). S'ils remettent Piotr Olivine aux autorités (1 point d'expérience), ils s'attirent la rancœur d'Olivine père.

Enfin, si elle s'est bien terminée, cette aventure leur vaut l'honneur d'être la vedette d'un récit de Steffa Oulazim (2 points d'expérience)..

Ô frisson de l'Amour ! Ô Dame de l'Hiver !
Offrandes à ta gloire, accepte les sacrifices.
Preuves de ma passion, sceau de notre calice,
Ta beauté s'éternise, tel est mon calvaire.



Le Dîner de GOND

Gond

Par le passé, un Conjurateur fit construire dans le Lierre une tour, dont la structure évoquait les quartiers centraux d'Abyme. L'édifice était entouré de jardins fabuleux dont le plan reprenait celui de la cité.

Dédiée à l'enseignement de la conjuration des démons, la tour était habitée par un professeur, le comte Markov, six élèves, ainsi que cinq démons : Mangeronce s'occupait les jardins ; Poussière faisait le ménage ; Bâtisse entretenait murs et boiseries ; Gond gardait les entrées de toute intrusion ; et Jaret cuisinait.

Mangeronce et Gond étaient amants, il y a des siècles.

Aujourd'hui, cette école est fermée. La nature a repris ses droits. Les connivences qui liaient les démons à leur maître sont presque toutes tombées en désuétude. Deux démons y vivent toujours : Gond, gardien maladroit et dégingandé, que sa connivence liait à la tour, et Mangeronce, que sa connivence liait au jardin.

Depuis sa disparition physique, il y a fort longtemps, Mangeronce ne peut plus entrer dans la tour. Son esprit hante cependant les lieux dans l'espoir d'y trouver un moyen de rejoindre son amant. Mangeronce a créé d'autres statues végétales pour tuer le temps, en s'inspirant de récits qu'elle entend de l'autre côté des murs du domaine.

L'arrivée des PJ décide Gond et Mangeronce à agir. Côté jardin, Mangeronce les malmènera, espérant que leurs cris attireront Gond à une fenêtre. Côté tour, Gond qui s'ennuie à mourir trouve là une occasion de se divertir. Il échafaude un jeu cruel pour ses visiteurs. Il ignore en outre que Mangeronce a survécu au-dehors.

Le seul moyen de quitter les lieux est de remédier à la folie de Gond et de Mangeronce, en les réunissant.

I : AU PIED DU MUR

Début du scénario.

Un billet vous est parvenu : « Désireux de trouver de nouveaux locaux, on m'a indiqué une tour abandonnée. Si elle me convenait, mon intermédiaire immobilier arrangera l'affaire avec le propriétaire. Je dois y aller dès aujourd'hui. Rejoignez-moi sur place. Amicalement. Ianos Gartigan. » Vous avez répondu à cette invitation.

Vous êtes réunis devant un lourd portail d'acier. Fidèle à son habitude, votre ami est en retard. Vous commencerez sans lui.

Derrière la grille, vous découvrez un jardin ornemental particulièrement sombre et envahi par les herbes folles. Là, s'élève une tour de près de vingt mètres de haut. Le portail n'est pas fermé à clé.

Une fois que les PJ poussent la grille, poursuivez : *Le lourd battant grince de façon sinistre au moment où vous entrez.*

Suivant le chemin d'accès qui mène jusqu'à la tour, obligés d'enjamber de nombreuses racines, vous arrivez devant la double porte en chêne de la large tour.

Un message est griffonné à la va-vite sur un morceau de vieux parchemin jauni : « Soyez-les bienvenus dans mon humble demeure. Entrez-y de votre plein gré et laissez-y un peu de la joie que vous y apportez. Installez-vous à table, je suis encore affairé en cuisine. Votre ami, Gond, Maître des portes. »

Par endroits, de vieux panneaux de bois annoncent le nom donné jadis par le jardinier ou l'architecte des lieux à la partie du jardin qui y correspond : de part et d'autre du long chemin d'accès, vous avez pu voir en approchant de la tour, les noms des ambassades urguemande et ophidienne, puis celui du Quartier du Vice que le chemin coupe en deux.

Une fois la grille franchie, un effet magique empêche de la franchir dans l'autre sens ou d'enjamber l'enceinte titanesque.

Une tour se dresse devant vous. Son unique porte vous fait face. Vous n'apercevez que de très rares fenêtres.

Le jardin et ses dangers sont décrits à partir de la page 14.

II : À L'INTÉRIEUR

Les personnages entrent dans la tour.

« L'entrée donne sur un couloir poussiéreux et peu lumineux. Les rares décorations datent de plusieurs centaines d'années : les toiles sont usées et les couleurs des peintures sont passées.

Un courant d'air pénètre avec vous ce couloir. Des bougies vacillent par l'entrebâillement des portes de ce couloir. »

Les scènes suivantes sont fonction non pas d'une chronologie mais d'un lieu et des allers-retours que font les PJ en son sein. Les salles sans scènes sont décrites dans des textes dédiés aux niveaux de la tour.

REZ-DE-CHAUSSÉE DE LA TOUR

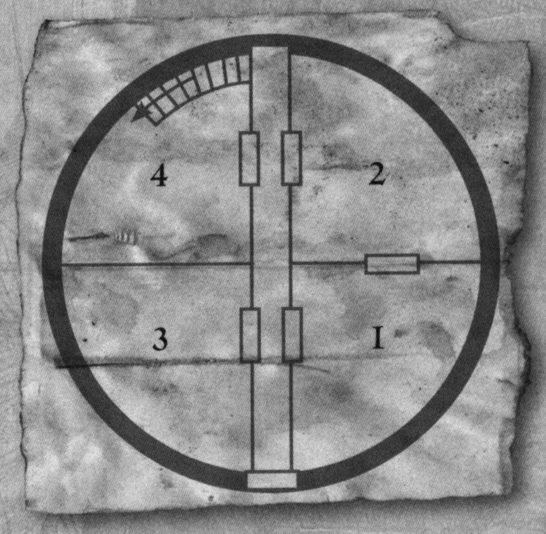


1/ Salle de banquet : *voir scène III.*

2/ Cuisine : *Dans cette cuisine, un large plan de travail, encombré de plats sales et surplombé de jambons désagrégés et autres charcuteries immangeables vous tend les bras.*

3/ Bibliothèque : *voir scène IV.*

4/ Machinerie : *Un complexe réseau hydraulique alimente la bâtisse en eaux dans cette salle couverte de moisissures. Ce dispositif permettait d'arroser les jardins et de se baigner. Plus rien ne fonctionne désormais.*





GOND

En bon fonctionnaire de la Conjuration, Gond s'est dévoué à sa tâche, réduisant en bouillie ceux qui se risquaient à pénétrer dans le domaine sans autorisation. Au quotidien, Gond était toutefois un personnage charmant, maladroit, quelque peu timide, amusé, fasciné même, par la lumière et les bougies. Il passait des heures à les allumer et les éteindre, pour le seul plaisir de les allumer à nouveau. Fou de douleur et d'ennui, une partie de lui lutte pour ne pas tuer les PJ car il sait que le domaine est abandonné. Si les PJ font preuve de patience, voire de gentillesse envers lui, Gond leur laisse un précieux trésor : le carnet de poèmes de sa bien-aimée disparue (du moins le croit-il) : Mangeronce.

À votre convenance, vous pouvez faire surgir Gond des portes de la maison pour allumer ou éteindre une bougie. Si vous jouez avec un peu de décorum (bougies sur la table pour seul éclairage), il vous suffit d'allumer ou d'éteindre les bougies à votre guise en ricanant pour signaler la présence de Gond aux PJ. Une fois qu'ils l'auront rencontré lors de la scène III, n'ayez plus recours à ce jeu mesquin. La violence et la cruauté ont eu raison de Gond (voir scène IV).

Les poèmes de Mangeronce

'En entrant rue Sainte-Marthe, j'ai vu une adorable petite chatte.'

Province liturgique

'C'est pas parce qu'on est éclopés qu'il faut dire qu'on est des loupés !'

Marche-en-biais

'Paraît que je suis dans la Lune, demandez à ma tante Gudrun.'

Hasards

'Ah ce Rigello, quel rigolo !'

Enclave boucanière

III : LE BANQUET ET LE BOUQUET

Les personnages entrent dans la salle du banquet.

Vous entrez dans une belle salle de réception où brillent mille cierges sur des pieds plus ou moins hauts. Il n'en règne pas moins une odeur de vieux cadavre.

Une table de banquet se dresse au centre. Trois squelettes continuent de pourrir sur leurs chaises devant des mets moisis de longue date. Au centre de la table, quatre fleurs séchées trônent dans un vase en terre sur lequel est représenté le jardin du domaine. En outre, il y est écrit : « Le libertin boiteux se hasarde à la prière faisant un boucan du diable. »

La phrase évoque cinq quartiers : la Place des Libertins, le quartier des Marche en biais, le quartier du Hasard, le Quadrant liturge et l'Enclave boucanière. Si les joueurs ne le comprennent vraiment pas, demandez-leur un test d'Idée/1-.

Soudain, un souffle puissant envahit la salle et éteint tous les cierges. Une voix s'élève :

« Je me souviens, hoc, je me souviens... » Quelqu'un renifle dans l'obscurité. « La mort et la tristesse, c'est un mariage que nous voulions mais les invités... » La même personne ronfle tout à coup, et reprend : « Les invités, ils meurent... »

Un cri de rage retentit alors. Les murs tremblent. Les cierges se rallument.





IV : LA BIBLIOTHÈQUE

Les personnages entrent dans la bibliothèque.

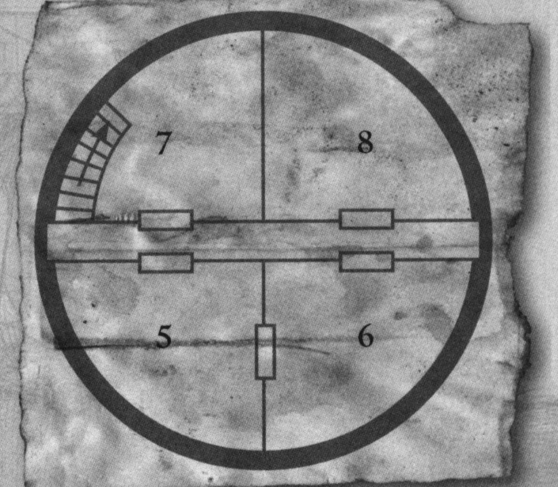
Sur des rayonnages, de nombreux livres moisissent depuis des années. Certains sont d'ores et déjà tombés en poussière.

Un vieux registre d'emprunts, déposé sur une petite table à l'entrée, permet de découvrir que le plus grand emprunteur était un certain Gond, que son statut était « employé » (la plupart des emprunteurs ayant pour statut « élève ») et qu'il prenait surtout des romans d'amour et de poésie.

Les PJ peuvent y trouver les plans de la propriété et, en réussissant un test de Perception, un ouvrage qui a été lu plus que les autres. Le livre fait mention du pouvoir qui réside dans le nom des œuvres magiques douées d'une personnalité (démons nés des encres, statues animées par un souffle de vie, végétaux intelligents, etc.).

ÉTAGE 1 DE LA TOUR





5/ Salle conjuratoire : *Quelle n'est pas votre surprise de découvrir une salle de cours dédiée à la peinture comme en atteste les pupitres maculés.*

6/ Salle des encres : *Vous voilà dans une salle où sont entreposés des fioles d'encre poussiéreuses.*

7/ Salle de classe : *Vous pénétrez une salle de cours traditionnelle avec ses pupitres et son tableau noir.*

8/ Salle d'armes : *Vous découvrez une salle dotée de nombreux râteliers d'armes émoussées et des mannequins articulés.*

À cet étage, vit un diablotin facétieux – il ment effrontément et aime singer les autres. Il a de nombreux pouvoirs :

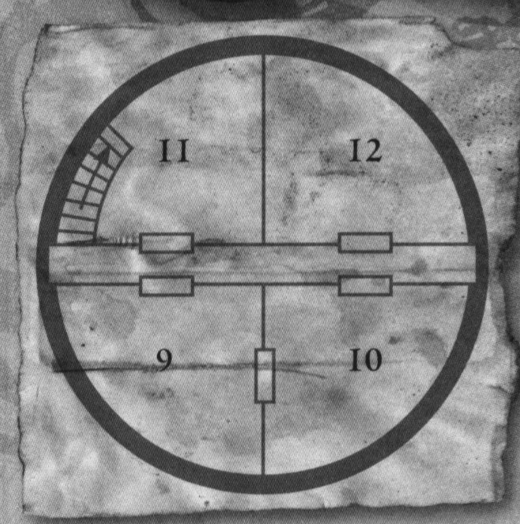
- Si on le tue, *il revient deux fois plus grand et deux fois plus fort (Muscles doublé donc) ;*
- Sa présence *impose une circonstance défavorable à tous les tests des PJ.*
- Il peut faire disparaître des objets *dont il s'empare (comme un Guide de la Cité des Ombres) : ils se retrouvent alors par magie dans les rayons de la bibliothèque ;*
- Il retient tout *du contenu d'un livre qu'il a fait disparaître au moins une fois.*

Une fois qu'il a rencontré les PJ, il ne les lâche plus. Il ne peut pas quitter le domaine mais a accès à la tour. Contrairement à Gond, il peut se promener dans le jardin – pour attirer les PJ dans un piège mortel. Il a toutefois une utilité : il sait qui est qui dans le jardin. Il s'amuse de la probable impuissance des PJ, en s'emparant de temps en temps des exemplaires du Guide de la Cité des Ombres des PJ pour leur montrer une des pages 68, 118, 138 et 166 en leur disant « Vous ne remarquez rien, pas vrai ? Hi hi ! Les amateurs ! »

Ces pages sont celles qui permettent de trouver l'identité des habitants représentés dans le jardin.

Type : *Champion*
Compétences : *Acrobatie 2, Athlétisme 2, Escamotage 2, Langue (Abysses) 1, Langue (Abymois) 1, Muscles 1, Réflexes 3*
Ligne de vie : ● ● ● ● ● ○
Équipement : *Aucun.*

ÉTAGE 2 DE LA TOUR



9 ET 10/ DORTOIRS : *Un dortoir composé de petits quartiers séparés par des remparts en bois. L'endroit devait être agréable et confortable. Aujourd'hui, c'est un nid de poussière à puces sale, humide faute d'être aéré.*
11/ CHAMBRE DU COMTE MARKOV : *voir la scène V.*
12/ BUREAU : *De beaux meubles vides occupent l'espace de cette pièce de travail. Il y a sur les murs des tableaux représentant cinq personnes, visiblement des démons, dont les noms sont donnés sur une petite plaque de cuivre.*
- « MANGERONCE » *est une jolie jardinière bossue à la peau sombre ;*
- « POUSSIÈRE » *est un humanoïde à six bras de deux coudes chacun qui porte des chiffons, un seau et trois balais ;*
- « BÂTISSE » *a tout d'un nain qui porte des outils à la ceinture et dont la tête est une drôle de clepsydre ;*
- « GOND » *est un épouvantail à l'air songeur armé d'une longue épée biscornue ;*
- « JARET » *est une version obèse de Poussière armée de casseroles et de cuillères en bois.*



V : CHAMBRE DU COMPTE MARKOV

Les personnages pénètrent une chambre luxueuse.

La chambre que vous découvrez était la plus riche de la tour. Son lit et son armoire sont les plus beaux de tout le bâtiment.
Un drôle d'épouvantail semble jaillir de la porte de l'armoire. Vous avez alors le sentiment que tout ici lui appartient, qu'il est le maître de lieux, comme un dieu sur sa terre, que par lui est venue une malédiction qui vous lie au domaine. Se grattant le menton d'un air imbécile, il dit d'une voix rauque : « Ah ! Ah ! Ah ! Divertissant ! Drolatique même. » Reprenant son souffle, il continue entre quelques hoquets amusés : « Hoc, vous êtes ici pour quoi au juste ? Hoc, je, hoc, je sais : le dîner, hum hum, il est prêt, hoc, hoc, où en sommes-nous déjà ? »
Gond quitte la pièce et disparaît. Il est désormais dans la salle du banquet.

VI : DE RETOUR DANS LA SALLE DU BANQUET

Les personnages entrent dans cette salle après avoir entendu Gond au deuxième étage.

Gond a son arme à la main. Il témoigne d'un vif appétit : « Voilà donc, mon repas ! » dit-il avant de vous attaquer.

GOND

TYPE : *Champion (meurtrier)*
COMPÉTENCES : *Combat 5, Défense 4, Muscles 4, Langue (Abysses) 1, Langue (Abymois) 1, Résistance 4*
PARTICULARITÉ 1 : *Lorsqu'il franchit un seuil de porte (d'une pièce comme d'un meuble) à l'intérieur, Gond est capable d'apparaître sur le seuil de n'importe quelle autre porte intérieure de la tour.*
PARTICULARITÉ 2 : *Gond est capable de se fondre dans une porte à l'intérieur de la tour, tout en continuant d'en percevoir les alentours proches.*



Particularité 3 : *Gond ne subit aucune blessure. À la place, ce sont des portes à l'intérieur de la tour qui encaissent des dégâts.*
Équipement : *Les objets dont il s'empare occasionne 5 points de dégâts.*
Pendant l'affrontement mentionnez à nouveau ce détail : *Au centre de la table, quatre fleurs séchées trônent dans un vase en terre. En outre, il y est écrit : « Le libertin boiteux se hasarde à la prière faisant un boucan du diable. »*
Fou, Gond ne quitte plus la salle du banquet. Il faut maintenant s'enfuir et revenir avec la solution.

VII : LES JARDINS

Les personnages explorent le jardin.

Dans le jardin, les ronces ont pris le dessus, s'enchevêtrant en un réseau inextricable par endroits (deux mètres de hauteur). *Vous avez parfois l'impression que les ronces s'écartent sur votre passage ou se faufilent derrière vous.*

Les œuvres végétales attaquent les PJ dès qu'ils entrent dans les zones qui représentent des quartiers abymois. Elles ne peuvent être arrêtées que si l'on crie le nom de celui qu'elles représentent.

- Quartier des Vices : *Une pauvre fillette défigurée.*
  Identité : Marlyse (cf. GCO, p. 118)
- Quartier étudiant : *Un grand homme portant un livre d'où s'échappent des diablotins.*
  Identité : Matheus Atlas (cf. GCO, p. 138)
- Quartier des Ombres : *Un homme vous pointe du doigt en parlant une langue ancienne. Autour de vous, se forme un théâtre végétal.*
  Identité : Setan Yslavski (cf. GCO, p. 68)
- Quartier de l'Aigue-Marine : *Un homme à l'allure étriquée qui torture au bout de ronces de petites créatures dansantes.*
  Identité : Émaël Loyran (cf. GCO, p. 166)

VAINCRE LES MONSTRES VÉGÉTAUX



MONSTRES DE RONCES

Type : *Quidam (meurtrier)*
Compétences : *Combat 3, Muscles 2, Défense 2, Réflexes 2*
Particularité 1 : *Une épine de ronce reste plantée dans chaque blessure et s'enfonce, infligeant 1 point de dégâts au début de chaque round, jusqu'à ce qu'elle soit retirée par un test de Soins réussi.*
Particularité 2 : *Les monstres de ronces craignent le feu qui leur inflige des dégâts doublés.*
Ligne de vie : ● ● ● ● ● ● ● ● ● ○
Équipement : *Une ronce (dégât 1, avant la particularité 1).*

SCULPTURES VÉGÉTALES

Type : *Champion (meurtrier)*
Compétences : *Combat 4, Muscles 3, Défense 3, Résistance 3*
Particularité 1 : *Au début de chaque round, les PJ effectuent un test de Résistance, un seul quel que soit leur nombre de blessures. Un échec inflique 1 point de dégâts. Une réussite met un terme à cet effet – qui reprend avec une nouvelle blessure.*



PARTICULARITÉ 2 : *Si elle est détruite ou brûlée, une sculpture végétale se reforme après 1 heure.*
PARTICULARITÉ 3 : *Les sculptures végétales craignent le feu qui leur inflige des dégâts doublés.*
LIGNE DE VIE : ● ● ● ● ● ● ● ○
ÉQUIPEMENT : *Des branches (dégât 1).*

VIII : LE LIBERTIN BOITEUX

Les personnages arrivent au cœur de la vaste cage de ronces qui représente la Place des Libertins.

Un être végétal guindé tente de s'enfuir lorsque vous vous approchez.

Acculé, il dira tout ce qu'il sait : *« Un jour, du temps où l'école existait encore, deux amoureux se déclarèrent leur flamme lors d'une promenade en Abyme. Ils s'aimèrent en cinq quartiers différents.*

En hommage à ce jour où ils se déclarèrent leur flamme, Mangeronce, la jardinière, avait planté cinq graines, une dans chacun des quartiers du jardin où ils s'aimèrent. Elles donnèrent cinq fleurs qu'elle offrit à son aimé en lui disant « Tant que je penserai à toi, ces fleurs pousseront dans notre domaine. Si un jour nous sommes séparés, cueille-les et où que je sois je reviendrais auprès de toi. »

Depuis, ces cinq fleurs refleurissent dès qu'elles sont coupées par des indélicats ; elles resplendissent de lumière et de jeunesse au milieu des ronces désolées. Une seule fois, des gens ont failli réunir les amants du domaine, mais ils n'ont récupéré que quatre des fleurs et n'ont pas compris ce qu'il fallait en faire… ils sont tous morts d'une façon ou d'une autre, et les fleurs cueillies ont repoussé. »

Si les PJ ne sont pas agressifs, le libertin leur révèle que le domaine reproduisait la ville par le passé.

IX : JIAN, SULIO ET CARAMISTE

Dès que les personnages sont gravement blessés dans le jardin.

« Hé, grandes andouilles ! Par ici… Z'allez pas vous en sortir si vous vous y prenez comme ça. À quatre pattes et suivez-moi ! »

Un lutin vous guide alors jusqu'à une sorte de niche végétale aménagée avec des objets de la tour. Cela paraît confortable.

« Nous sommes les farfadeurs, dit Jian, vous nous connaissez ? Je suis certain qu'on nous dit morts ! Nous sommes des cascadeurs lutins, aussi à l'aise en ville que des farfadets, d'où notre nom, farfadeurs, vous saisissez ? Malin non ? On faisait des spectacles et des, hum…

— Performances ! le coupe Sulio. Ouais ! La dernière a été d'entrer ici.

— Exact… Ça fait bien un an qu'on essaie de survivre, mais Gond et Mangeronce ne sont pas vraiment décidés à coopérer. »

Ces trois-là sont agités et incapables de parler sans se couper la parole. Ils sont toutefois d'une aide précieuse : ils peuvent suggérer de retrouver le carnet de Mangeronce et que le jardin et la tour reproduisent le plan de la ville.

X : FIN

Les personnages reviennent dans la salle du banquet avec un bouquet des cinq fleurs de Mangeronce.

Gond, en furie, se tourne dans votre direction et vous regarde d'un œil cruel. Soudain, son attention se porte sur les fleurs. Ses lèvres tremblent. Une larme coule sur sa joue. Il lâche son arme et tend une main hésitante vers le bouquet…

Gond se saisit tendrement des fleurs et y enfouit son visage. Une fenêtre s'ouvre brutalement et vous sentez une présence démoniaque entrer dans la pièce. Une silhouette se matérialise et prend corps. Mangeronce et Gond tombent dans les bras l'un de l'autre…

Gond reste prisonnier de la tour, mais il sait désormais qu'il suffit qu'il se fasse apporter des fleurs pour que Mangeronce le rejoigne (2 points d'expérience) avant de disparaître jusqu'à leur prochaine rencontre. Si les PJ le lui demandent (2 points d'expérience), Gond accepte Ianos Gartigan comme résident.

IANOS GARTIGAN

Ogre

COMPÉTENCES

Acrobatie	■□□□□	Langue (mercerin)	■□□□□
Art	□□□□□	Muscles	■■■□□
Athlétisme	■□□□□	Perception	■□□□□
Charisme	■■□□□	Pilotage	□□□□□
Combat	■■■■□	Psychologie	■□□□□
Défense	■■□□□	Réflexes	■□□□□
Discrétion	■□□□□	Résistance	■■□□□
Équitation	■□□□□	Soins	■■■□□
Escamotage	■□□□□	Survie	■□□□□
Idée	■□□□□	Technique	□□□□□
Langue (abymois)	■□□□□	Volonté	■□□□□

ATOUTS

- Embrasie ■□□□□
  En paressant au moins une heure au soleil (même derrière des nuages), Ianos se gorge des forces de l'astre. Pendant le nombre d'heures passées au soleil x *valeur de l'atout* heures suivantes, il obtient 1 circonstance favorable aux tests de Muscles et +2 aux dégâts qu'il inflige.
- Chirurgien ■□□□□
  Ianos bénéficie de 1 circonstance favorable à ses tests de Soins. En outre, la guérison des blessés dont il s'occupe est plus rapide : + *valeur de l'atout* cases vers la droite.
- Joueur ■□□□□
  Valeur de l'atout fois par aventure, Ianos peut utiliser une reconnaissance de dette (obtenue à une table de jeu) pour augmenter sa Richesse de 1 point pour une dépense.

ÉQUIPEMENT

- 1 Épée : dégâts 5 (dont 2 de la compétence « Combat », cf. écran de jeu)
- 1 Pourpoint en cuir : protection 1
- 1 Guide de la Cité des Ombres
- Richesse : 3

Lorsque mon père a abandonné les compagnies de mercenaires qui pullulent chez nous, je ne l'ai pas compris. Ces compagnies sont plus que des armées que l'on sert contre de l'or sonnant et trébuchant. Elles sont également de vrais lieux de vie ; elles sont nos villes.

Pourquoi les quitter ? Et pour Abyme ! Mais pourquoi diantre Abyme ?!

Certes, je savais que mon père y avait mené quelques missions de jeunesse quand ce damné Agone de Rochronde se lança dans cette guerre incroyable. Je savais qu'il avait aimé cette cité, ses ruelles sombres, ses ombres et leurs démons. Mais pourquoi donc y retourner ?

À dire vrai, je ne lui en ai pas tenu rigueur. J'ai alors imaginé qu'il ne renonçait pas à notre vocation.

Mon père est mort l'an dernier. En Abyme.

Je me suis rendu sur les lieux. N'était-ce pas ce que tout ogre digne de ce nom aurait fait ?

Je dois dire que je n'ai pas aimé ce que j'ai découvert en arrivant. Une école ! Certes, une école militaire. Enfin… d'escrime. Mais une école, bon sang ! Si ma mère était encore des nôtres, elle aurait eu un de ses accès de rage dont elle a hérité de ses glorieux ancêtres.

Et ce n'était pas tout. Mon père avait en outre changé de patronyme. Sans doute pour ne pas que sa honte rejaillisse sur nous, ai-je alors pensé.

Aujourd'hui, je mesure la bêtise de ma réaction. J'ai même repris le nouveau patronyme de mon père à mon compte afin que sa gloire nouvelle lui survive. Pour tout dire, désormais, je dirige moi-même son école et j'ai appris à aimer ce vieux Longinard, son majordome.

Abyme m'a adopté. Elle a su éveiller chez moi de nouvelles passions, comme elle avait séduit mon père par le passé. J'ai ainsi hérité de lui, ou d'Elle, un intérêt particulier pour les Chroniques, ces feuillets qui nous donnent des nouvelles des autres quadrants.

LIGNE DE VIE

1- 1- 1- 1- 1- 1-



« La magie est notre métier. Nous sommes des experts des illusions et des faux-semblants. »

Nardini Spia



Bonsiani

Bonsiani, un conjurateur (cf. GCO, pp. 134-135) et Estréa, une méduse (cf. GCO, p. 122) magicienne éclipsiste (cf. GCO, p. 157) se sont pris de querelle sur les vertus de leurs arts thaumaturgiques respectifs. Ils ont décidé de mettre à l'épreuve leurs talents et de s'affronter… Pas directement, mais par l'intermédiaire d'une partie d'échecs avec des pièces réelles dans les rues du quadrant ophidien (cf. GCO, p. 214). Estréa sera la reine des blancs, quinze humains envoûtés par magie. Bonsiani sera le roi des noirs, quinze démons. Il trichera, en attentant à la vie de sa rivale, pour remporter une victoire décisive.

I : GUIDES DÉTÉRIORÉS, GUIDES MUTILÉS, GUIDES MARTYRISÉS…

Début du scénario

« *Ce matin, à mon réveil, une curieuse surprise nous attendait. Sur la table, où j'avais laissé mon* Guide de la Cité des Ombres *la veille, se trouvaient d'autres exemplaires du même ouvrage : seize au total !* » *vous dit Cardini Spia alors que son fidèle Félicio hoche la tête.* « *Ils sont disposés de telle manière qu'ils forment le mot " AIDE ", comme ceci.* »

Montrez l'illustration ci-contre aux autres joueurs.

« *Vous allez vous moquer de nous, mais nous avons aussitôt eu le sentiment que mon* Guide *les avait justement amenés à nous pour que nous les aidions. Nous avons quand même vérifié si quelqu'un aurait pu s'introduire là où je dors pour nous faire une farce, mais non ; je ne crois pas. En inspectant les seize* Guides, *j'ai découvert qu'il s'agit de copies semblables au mien.*

La seule différence est que la feuille des pages 213 et 214 a été arrachée. Les seize livres ont ainsi été dégradés. Leurs reliures sont dans un sale état. Nous allons nous atteler à les réparer avant qu'ils ne partent en morceaux. Nous en avons pour au moins quatre jours !



Je me demandais si pendant ce temps-là vous n'essayeriez pas de dénicher les seize pages 213-214 manquantes ? »

Afin de remettre un « plateau de jeu » à chaque démon de son équipe, Bonsiani a arraché la page comportant le plan du quadrant ophidien dans seize *Guides de la Cité des Ombres* (la seizième carte étant pour lui-même).

Le *Guide de la Cité des Ombres* de Cardini Spia a senti cette blessure de ses alter ego et a téléporté ceux-ci jusqu'à lui dans l'espoir que son propriétaire retrouve les feuillets déchirés et restaure les ouvrages.

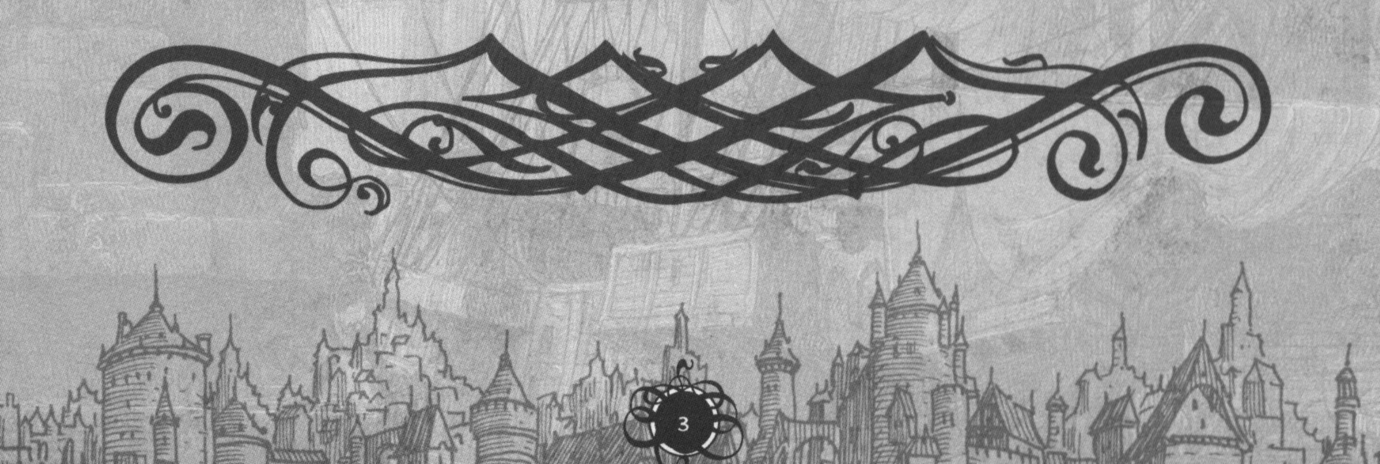
La partie d'échecs débute le lendemain soir, vers 22 h 00.

II : SEIZE GUIDES

Les personnages cherchent d'où proviennent les seize guides.

Le *Guide de la Cité des Ombres* est un bien précieux. Quelques rares magasins en vendent, mais, interrogés par les PJ, les boutiquiers indiquent ne pas être en capacité d'en fournir seize, seul la librairie de Furet de Lisle, dans le quartier étudiant, serait peut-être à même de posséder un tel stock.

Furet, le farfadet propriétaire du commerce, confirme avoir vendu un lot de seize *Guides*. Il ne sait rien sur l'acheteur si ce n'est qu'il s'agissait d'un conjurateur (son guide dans les Traboulinnes était un Opalin (cf. GCO, p. 134)) humain, sans doute un Abymois. Il indique également avoir eu une demande d'une méduse qui souhaitait des reproductions d'une carte du quadrant ophidien. Il l'a orientée vers Palmyre le Jeune (cf. GCO, p. 9) : il s'agit d'Estréa, également à la recherche de seize cartes.





III : SEIZE PLANS

Les personnages vérifient si la piste de la Méduse indiquée par Furet de Lisle concerne leur affaire.

Le Point Cardinal, l'échoppe de Palmyre le Jeune, est dans la Halle aux Embruns (cf. GCO, pp. 14-15). Le cartographe confirme avoir récemment honoré la commande d'une méduse : seize reproductions du plan du quartier ophidien tel qu'on le trouve page 214 du *Guide de la Cité des Ombres*. Il n'en sait pas plus.

QUE PENSE PALMYRE LE JEUNE DES ÉTRANGES PHÉNOMÈNES DES GUIDES ?



« Un guide ne désigne pas qu'un ouvrage didactique, c'est aussi une personne qui accompagne le long d'un chemin. Je pense que vos guides ont déjà été utilisés par d'autres que vous, qui les ont emmenés avec eux en parcourant les itinéraires décrits dans les pages. Une sorte de rituel qui a enchanté les pages. Qui est derrière cela et pour quelles raisons ? Vous savez, moi, je ne suis qu'un cartographe, je ne me pose pas toutes ces questions… »

IV : RUMEURS ET CHUCHOTEMENTS

Les personnages se rendent au quadrant ophidien.

Dans le quadrant ophidien, le meilleur endroit pour se tenir au courant des dernières rumeurs est le salon des Mets-Anges (cf. GCO p. 100). L'endroit est très coûteux. Il est toutefois possible de s'y restaurer gratuitement pour peu qu'on y répande quelques racontars dignes d'intérêt (à votre appréciation). À défaut, il est possible d'y flâner en esquivant toutes les sollicitations financières : cela nécessite de réussir un test de Discrétion. En cas d'échec, le personnage est prié de quitter les lieux.

Si des PJ parviennent à y rester quelque temps, par un moyen ou un autre, ils peuvent recueillir des informations intéressantes. Chaque joueur effectue un test de Charisme. Une indiscrétion est confiée par réussite à leur personnage :

- Un Abymois humain et une méduse se seraient défiés en duel. Chacun est à la recherche d'un renseignement sur le lieu de l'affrontement pour assister à la joute ! Apparemment, en vain, le secret semblant bien gardé. (Il s'agit de la partie d'échecs entre Bonsiani et Estréa.)
- Un couturier aurait réalisé une collection de costumes pour démons. On parle de livrées de serviteur, tenues de garde, costumes de cavalier, déguisements de bouffon et habits royaux. (Il s'agit des costumes dont Bonsiani affuble ses démons pour la partie d'échecs.)
- Le Cryptogramme-magicien (cf. GCO, pp. 156-157) préparerait un mauvais coup : Une dizaine à une quinzaine (selon les témoins) d'hommes d'armes mercerins aurait été aperçue à plusieurs reprises aux abords du Moulin du Cryptogramme (cf. GCO, p. 214 case U8). (Il s'agit des « pièces » d'Estréa.)



• À L'AUBERGE À LA BELLE SAISON (GCO p. 214 case V9), un preneur de paris tiendrait les comptes d'une intrigante compétition « conjuration contre magie ». (Il s'agit de la partie d'échecs entre Bonsiani et Estréa.)
• LES MONOLOGUES DU BASSIN, la pièce actuellement en représentation au Théâtre des deux Sœurs (cf. GCO, p. 214 case U12), est si scandaleuse que les Gros envisageraient de fermer l'établissement. (Fausse rumeur, sans rapport avec l'affaire qui intéresse les PJ, propagée par la direction du théâtre.)

V : AU MOULIN DU CRYPTOGRAMME

Les personnages se rendent au Moulin du Cryptogramme.

Les PJ sont accueillis par Adrila, une méduse rondelette avenante et pleine de charme, et par ailleurs jorniste (cf. GCO, p. 157). Elle a logé les quinze Mercerins qui composent les pièces blanches d'Estréa.
Ces mercerins sont désormais avec leur maîtresse à l'auberge Aux frissons (cf. GCO, p. 214) plus proche de leur future zone de déploiement.

Adrila essaie de détourner la conversation de tout sujet portant sur ces hommes ou sur sa collègue éclipsiste. Si elle est confrontée à l'insistance des personnages, elle tente de dédramatiser la situation, sans pour autant donner des explications, et les invite à revenir plus tard, leur donnant rendez-vous au matin suivant la nuit de la partie d'échecs (sans leur parler de la partie d'échecs). Elle les implore de ne pas interférer dans ce qu'elle qualifie d'événement mineur et sans conséquence.
Bien que les PJ n'apprennent pas ce qu'il se passera, ils ont identifié la nuit durant laquelle cela se produira.

VI : À LA BELLE SAISON

Les personnages se rendent à l'auberge À la belle saison.

À l'auberge, les personnages rencontrent Mercurio, un vieux lutin tout rabougri. Il prend des paris sur tout et n'importe quoi, et actuellement sur un affrontement entre un conjurateur et une magicienne. Il indique aux parieurs quand le résultat sera connu (à savoir le lendemain matin de la partie d'échecs).

TU PARIES ?

Les mises présentées par Mercurio semblent nettement en faveur de la magicienne, si bien qu'à ce stade, il n'est pas très intéressant de miser de l'argent, à moins de se positionner à contre-courant sur le conjurateur.
Si un personnage mise sur la magicienne et qu'elle est sauve à la fin de l'aventure, ses gains couvriront sa mise : pas de conséquence.
Si un personnage mise sur le conjurateur et que la magicienne est sauve à la fin de l'aventure, il perd de l'argent : lors de la prochaine aventure, sa Richesse est diminuée de 1.
Si un personnage mise sur le conjurateur et que la magicienne est tuée à la fin de l'aventure, il gagne des sommes conséquentes : sa Richesse augmente de 1.



VII : LA NUIT DE L'ÉCHIQUIER

Les personnages arpentent le quadrant ophidien la nuit N.

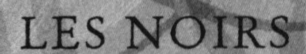
Bonsiani joue les pièces noires : 8 pions, 2 tours, 2 cavaliers, 2 fous, 1 dame, et lui-même (le roi). Estréa joue les blanches : 8 pions, 2 tours, 2 cavaliers, 2 fous, 1 dame, et elle-même (le roi). Leur plateau de jeu se compose de soixante-quatre cases de la carte de la page 214 du *Guide de la cité des Ombres* : X3 en bas à gauche, R13 en bas à droite, Y6 en haut à gauche, R6 en haut à droite.

Au début de la partie, c'est-à-dire au crépuscule, les pièces prennent position comme indiqué sur la carte ci-dessous. Puis, les coups indiqués dans le tableau ci-contre sont joués. (Lire ensuite la page 12.)

Quadrant Ophidien

LA PARTIE

Camp	Mouvement	Heure	Conséquences
Blanc	Pion de U12 en U10	22 h 00	Un voleur repère ce Mercerin seul, mais il préfère ne pas prendre de risque.
Noir	Pion de X7 en X8	22 h 15	Une patrouille ophidienne croit apercevoir le démon et entreprend une fouille des environs. Bredouille, elle conclut à une fausse alerte.
Blanc	Pion de V12 en V10	22 h 20	Une patrouille ophidienne contrôle le « pion ». N'ayant rien à lui reprocher, le laisse passer.
Noir	Fou de W6 en X7	22 h 50	Un habitant voit le démon et alerte une patrouille qui intensifie ses rondes.
Blanc	Fou de T13 en V11	23 h 45	La même patrouille que celle qui a contrôlé le pion arrête le fou. Elle le laisse partir, et prévient le poste de son ambassade de la présence de Mercerins dans les rues. Les patrouilles s'intensifient aux alentours de l'ambassade.
Noir	Pion de T6 en T8	00 h 15	Sur son chemin, le démon fracture une boucherie et dévore quelques pièces de viandes.
Blanc	Pion de U10 en T9 (prend le pion noir)	00 h 45	Le Mercerin récupère les affaires du démon.
Noir	Fou de X7 en S12 (prend le pion blanc)	01 h 25	Une patrouille ophidienne prend en chasse le démon mais il leur échappe en plongeant dans le canal des ambassadeurs.
Blanc	Dame de V13 en R9 (le Roi noir en en échec)	01 h 55	Le Mercerin loue les services d'un passeur et se déplace sur le canal des ambassadeurs.
Noir	Pion de S7 en S8 (le Roi n'est plus en échec)	02 h 10	-
Blanc	Pion de T9 en S8 (prend le pion noir)	02 h 40	Le pion noir, agressif, attaque le Mercerin qui l'abat d'un coup d'épée puis récupère ses affaires.
Noir	Cavalier de S6 en T7	03 h 10	-
Blanc	Pion de S8 en R7 (prend le pion noir)	04 h 35	Le Mercerin se perd dans des ruelles et met du temps à atteindre sa position.
Noir	Cavalier de T8 en R9 (prend la Dame blanche)	04 h 45	Le démon attaque et tue le Mercerin.
Blanc	Fou de V11 en S8 (échec et mat : les blancs gagnent)	04 h 55	Les pions noirs rejoignent les Abysses. Les autres démons se rendent auprès de leur maître. Estréa lève le charme : les Mercerins retrouvent leur libre arbitre et errent dans les rues sans souvenir de ce qu'il leur est arrivé.



LES NOIRS



UN PION

Les pions de Bonsiani sont des Opalins. Ils ont pour consigne d'obéir aux instructions écrites que leur apporte le diablotin de Bonsiani et de retourner dans les Abysses dès qu'une pièce blanche s'arrête dans leur case. Ils disparaissent alors en laissant sur place les affaires que leur a confiées leur invocateur : leur livrée, la page arrachée d'un guide avec leur position de départ marquée d'une croix sur la carte du quadrant ophidien, leurs éventuelles instructions écrites déjà reçues (l'indication d'une case où aller).

TYPE : *Quidam*

COMPÉTENCES : *Combat 2, Défense 2, Langue (Abymois) 2, Langue (Abyssal) 2, Muscles 2, Résistance 2*

LIGNE DE VIE : ● ● ● ● ● ○

PARTICULARITÉ : *Un pouvoir, négocié auprès d'un Carmin par Bonsiani, permet au démon de percevoir si une pièce blanche pénètre dans sa « case ».*

ÉQUIPEMENT : *Hache (dégâts 4).*

UNE TOUR

Les tours de Bonsiani sont des Azurins. Ils ont pour consigne d'obéir aux instructions écrites que leur apporte le diablotin de Bonsiani et de concéder la victoire à toute pièce blanche s'arrêtant dans leur case et, dans ce dernier cas, de se rendre avec la plus grande discrétion à la maison se trouvant à l'entrée d'une impasse donnant sur le canal des ambassadeurs, à côté de la rue de la Guilde-de-Lazerieä (cf. GCO, p. 214 case S9)

TYPE : *Quidam*

COMPÉTENCES : *Combat 3, Défense 4, Discrétion 3, Langue (Abymois) 2, Langue (Abyssal) 2, Muscles 3*

LIGNE DE VIE : ● ● ● ● ● ● ● ○

PARTICULARITÉ 1 : *Un pouvoir, négocié auprès d'un Carmin par Bonsiani, permet au démon de percevoir si une pièce blanche pénètre dans sa « case ».*

PARTICULARITÉ 2 : *Une fois par round, le démon peut utiliser son bouclier pour effectuer une défense contre une attaque visant un de ses alliés. Si cette défense est un échec, l'allié peut tenter de se défendre selon les règles habituelles.*

ÉQUIPEMENT : *Hallebarde (dégâts 5) et un bouclier (protection 1).*

UN CAVALIER

Les cavaliers de Bonsiani sont des Azurins. Ils ont les mêmes ordres que les tours.

TYPE : *Quidam*

COMPÉTENCES : *Combat 3, Discrétion 3, Langue (Abymois) 2, Langue (Abyssal) 2, Muscles 2, Réflexes 4*

LIGNE DE VIE : ● ● ● ● ● ● ● ○

PARTICULARITÉ 1 : *Un pouvoir, négocié auprès d'un Carmin par Bonsiani, permet au démon de percevoir si une pièce blanche pénètre dans sa « case ».*

PARTICULARITÉ 2 : *Le démon peut en une seule action se déplacer et attaquer.*

ÉQUIPEMENT : *Épée (dégâts 4).*





UN FOU

Les fous de Bonsiani sont des Saphirins. Ils ont les mêmes ordres que les tours.

TYPE : *Quidam*

COMPÉTENCES : *Combat 4, Discrétion 4, Langue (Abymois) 2, Langue (Abyssal) 4, Psychologie 5*

LIGNE DE VIE : ● ● ● ● ● ● ● ● ● ○

PARTICULARITÉ : *Un pouvoir, négocié auprès d'un Carmin par Bonsiani, permet au démon de percevoir si une pièce blanche pénètre dans sa « case ».*

PARTICULARITÉ 2 : *Le démon peut en une seule action effectuer une première attaque avec le poignard de leur main gauche et une seconde avec celui de la main droite (deux tests – un pour chaque poignard – sont effectués par le meneur de jeu).*

PARTICULARITÉ 3 : *Une fois par round, avec ses grimaces, le démon peut perturber un adversaire qui subit une circonstance défavorable à tous ses tests.*

ÉQUIPEMENT : *Poignards (dégâts 4).*

LA REINE ET LE ROI

La Reine et le Roi de Bonsiani sont des Ambrés. La Reine a les mêmes ordres que les tours. Le Roi a pris la place de Bonsiani. Ce dernier imagine que sa rivale pourrait fort bien se comporter comme lui et vouloir le supprimer. Le conjurateur se cache donc à l'adresse indiquée à ses démons et a ordonné à un Ambré de prendre sa place, le chargeant de déchaîner toutes ses forces sur le moindre assaillant.

TYPE : *Champion*

COMPÉTENCES : *Charisme 5, Combat 5, Discrétion 5, Langue (Abymois) 3, Langue (Abyssal) 5, Muscles 2*

LIGNE DE VIE : ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ○

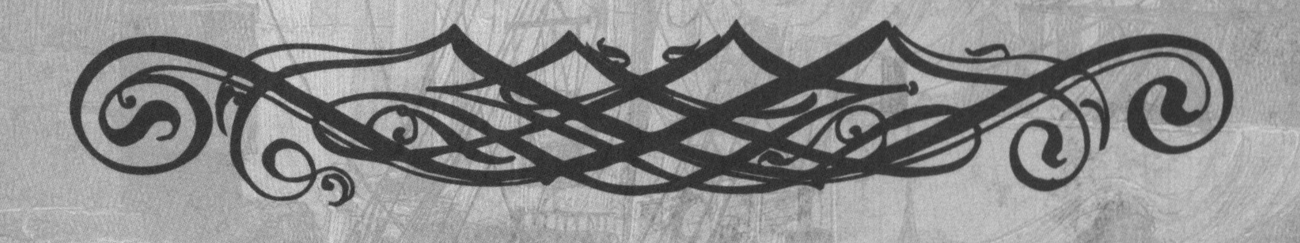
PARTICULARITÉ 1 : *Un pouvoir, négocié auprès d'un Carmin par Bonsiani, permet au démon de percevoir si une pièce blanche pénètre dans sa « case ».*

PARTICULARITÉ 2 : *Dès qu'il se trouve dans l'état en péril, le démon peut drainer la vie d'un autre démon du camp des noirs. La ligne de vie de la « victime » baisse d'un nombre de cases choisi par le meneur de jeu, tandis que celle de l'Ambré augmente du même nombre.*

PARTICULARITÉ 3 : *Une fois par jour, le démon peut convoquer 5 Opalins, équivalent aux Pions ci-avant, qui apparaissent autour de lui.*

PARTICULARITÉ 4 : *Dès qu'il se trouve dans l'état inconscient, le démon rejoint les Abysses.*

ÉQUIPEMENT : *Épée (dégâts 5).*





L'heure de chaque mouvement, ainsi que ses éventuelles conséquences dans le quadrant, sont indiquées : à vous de les utiliser pour faire vivre cette nuit de l'échiquier.

- À chaque coup des blancs, une coursière de l'Écaille (cf. GCO, p. 214) part de l'auberge « À tout seigneur » (cf. GCO, p. 214 case U13) où est désormais installée Estréa et va sur la case indiquée par la magicienne pour donner un ordre à une pièce. Puis il se rend en U6 sur un bateau stationné sur le canal des complices où se trouve le démon qui se fait passer pour Bonsiani (voir Les Noirs, en pages 10-11) pour informer ce qu'elle croit être le conjurateur. Un diablotin quitte ensuite le démon pour aller informer son maître dans une maison se trouvant à l'entrée d'une impasse donnant sur le canal des ambassadeurs, à côté de la rue de la Guilde-de-Lazerieä (cf. GCO p. 214 case S9).
- À chaque coup des noirs, le diablotin quitte Bonsiani, donne ses instructions à une pièce, rejoint Estréa pour lui apprendre quel a été le coup joué, puis se poste à nouveau au canal des complices pour attendre la coursière de la magicienne.

Pendant la partie d'échecs, les PJ peuvent récupérer les pages qu'ils recherchent auprès des démons. Ceux-ci résistent car, sans plan, ils ne peuvent plus obéir aux ordres que leur apporte le diablotin.

Après la partie, les affaires des Opalins gisent à leur dernière position de pion. Quant aux autres démons, il est nécessaire de les neutraliser pendant qu'ils se rendent auprès de leur maître, quand ils sont avec celui-ci, ou quand ils partent pour aller tuer Estréa. Ou bien après leur raid (dans ce cas, la magicienne épuisée a été massacrée en quelques brefs instants par les démons).

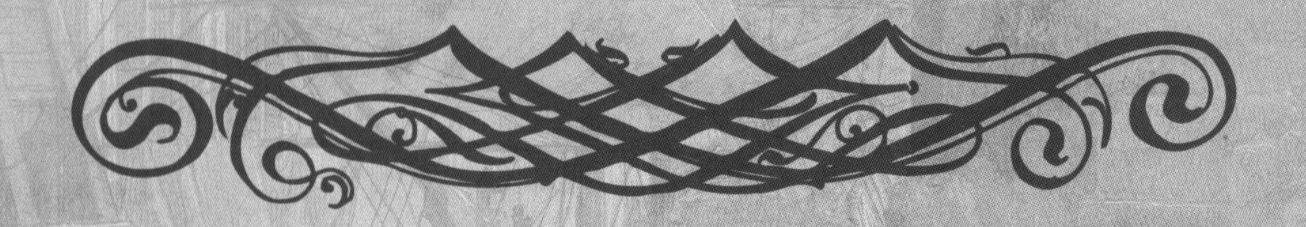
Quant à Bonsiani, il décampe dans le deuxième cercle…

VIII : DES GUIDES RECONNAISSANTS

Les personnages ont récupéré les seize pages manquantes.

Si tout est bien qui finit bien, les seize *Guides* sont réparés (2 points d'expérience), ce qui semble susciter la joie chez Félicio. En outre, Estréa a peut-être été sauvée des démons (2 points d'expérience).

Cardini Spia est fier de ses amis s'ils ont compris que la joute était une partie d'échecs et qu'ils ont utilisé cette connaissance pour se déplacer dans le quadrant (1 point).





Nanny Ficelle

Suite à la lecture d'un article des Plumes nocturnes (voir plus bas), Cardini Spia s'est lancé dans le cambriolage de la boutique de Nanny Ficelle. Il s'y est fait prendre par ses filleuls, Baltien, Colrek et Althair, et y est depuis retenu prisonnier. Tout comme lui, les PJ ignorent que le conservateur du musée des enseignes (cf. GCO, p. 46) a décidé d'ouvrir officieusement une école pour voleurs. Profitant de la petite notoriété des enseignes d'À la bonne reprise, il a mis au point, avec la complicité de Nanny Ficelle, une épreuve de sélection : celui qui réussira le vol de l'enseigne se verra proposer le poste de professeur.

À la bonne reprise compte trois étages. Au rez-de-chaussée se trouvent la boutique et la réserve. Au 1er étage, il y a la chambre sur rue de Nanny Ficelle et une cuisine à l'arrière de la maison. Au 2e étage, se trouvent les chambres des filleuls de Nanny. Au 3e étage, la chambre sur la rue et la pièce aveugle du fond sont désormais des cellules : la seconde est celle de Cardini Spia et la première abrite Filandrin et Vicelard, des voleurs qui l'ont précédé.

La nuit, Colrek est dans le couloir du 3e étage, tandis que Baltien et Althair dorment au 2e dans des chambres reliées par des clochettes à la porte du magasin. De jour, Colrek reste au 1er, Baltien au 3e alors qu'Althair déambule entre la boutique et la ruelle.

Les PJ apprennent la disparition de Cardini Spia et Félicio et les libèrent au cours de cette aventure, peut-être avec l'aide d'un des filleuls de Nanny Ficelle.

I : L'APPÂT DU GAIN

Début du scénario

Cardini Spia et Félicio ont disparu depuis suffisamment longtemps pour que vous vous inquiétiez. Chez eux, vous avez trouvé un article des Plumes nocturnes (cf. p. 14).

Si les PJ se rendent sur les lieux en journée, cette aventure commence par les scènes II à V. Sinon, une péripétie nocturne les attend à la scène VI.



II : DE TRABOULE EN TRABOULE

Les personnages rejoignent À la bonne reprise en journée.

Encadrée par une maison en ruine et une auberge lugubre, le Coupe-faim, l'échoppe qui vous intéresse compte trois étages penchés vers le centre de la ruelle. On ne peut en apercevoir le toit. Les deux étroites fenêtres du premier étage, ainsi que celles du second, sont ornées de rideaux de dentelle. Celles du troisième sont bouchées par des planches épaisses fraîchement clouées.

La mercerie occupe tout le rez-de-chaussée. Au-dessus de la porte pendent des chaînes dépourvues de leur enseigne. La vitrine à gauche présente un amoncellement de pelotes de laine, de bobines de fil, d'aiguilles et de dés à coudre. Au beau milieu, sur un coussinet brodé, se trouve l'enseigne tant convoitée.

L'article des Plumes nocturnes a attiré du monde. De jour, la ruelle de la boutique est noire de badauds dont certains sont même venus avec un tabouret et attendent, comme au spectacle, la prochaine tentative de vol d'enseigne.

Un *bookmaker* du gang des favoris (cf. GCO, p. 39) prend des paris sur le nom du prochain voleur et sur ses chances de réussite. Des vendeurs de nourriture font des affaires. De nuit, seuls les parieurs et les plus curieux restent pour tenter de saisir l'action sur le vif. Ils essaient maladroitement de se fondre dans les ombres.



La guerre des pelotes !
Par Steffa Oulazym.

La guerre des nerfs ! Les nerfs en pelote ! Bref. La délicieuse et minuscule Nanny Ficelle, dont la mercerie « À la bonne reprise » est sise dans les Traboulienness, est depuis de nombreux mois la victime de la trépidante tradition du vol d'enseignes. Pas moins de cinq des siennes, représentant une aiguille reprisant une chaussette, se trouvent en bonne place et en rang d'oignons au musée des Enseignes (*).
Apparemment, la sixième résiste à toute tentative de cambriolage et nombre de nos monte-en-l'air abymois se sont cassé les dents dessus. Il se murmure même dans les ruelles que les prétendants au larcin auraient disparu de la circulation. Pour pimenter l'histoire, un mystérieux mécène de la chourave, sans doute ébaudi de voir la mercière tenir la dragée haute à la fine fleur de nos voleurs, a fait passer le mot qu'il offrait une récompense de 50 deniers à qui accrocherait la sixième enseigne dans le musée du même nom.
Je gage que c'est la bousculade « À la bonne reprise » ! Amis lecteurs, vous laisserez-vous tenter ?

(*) : Que le Guide de la Cité des Ombres a référencé (en page 16).

Dans la ruelle, les commentaires vont bon train :

« Il paraît que les mecs qui ont déjà tenté le coup se sont fait choper par les trois monstres à la petite Nanny. J'te parie que le Baltien, avec sa sale gueule, il les a zigouillés.

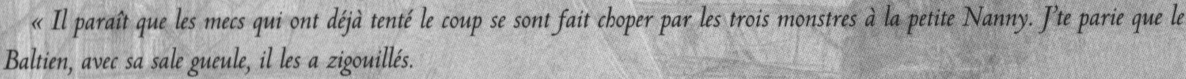
— Ouais et même que le Filandrin, qu'a tenté le coup y'a trois jours, il fait passer des messages par une fente ! T'as pas vu ce fou de Balbaos le Glabre, là-bas dans le coin ? Il les collectionne, les petits mots du Filandrin !

— Moi j'm'en fous, j'sais pas lire. »

Quelques dames et demoiselles se pressent devant la vitrine :

« N'empêche, qu'est-ce qu'elle va en faire, des voleurs ? Elle ne va pas les garder éternellement... À moins qu'elle ne demande à ses filleuls de...

— Sottise ! Baltien, Althair et Colrek sont trop bien élevés pour s'abaisser à de telles horreurs. Non, Madame Ficelle ne garde les prisonniers que comme dissuasion. Que quelqu'un s'empare de son enseigne et elle les relâchera... »





III : DE FIL EN AIGUILLE

Les personnages visitent en journée l'échoppe « À la bonne reprise ».

Lorsque vous entrez, une clochette au-dessus de la porte tinte. Aussitôt, des pas pesants se font entendre à l'étage et une voix profonde demande « Tout va bien ? »

Au fond de la boutique minuscule, un comptoir croule sous les coupons de tissus et un escalier en colimaçon monte à l'étage. On devine une réserve. Les autres murs sont couverts d'étagères au contenu chaotique de fils, laines et galons multicolores. Une fée noire (Nanny Ficelle) *est juchée sur un haut tabouret à côté du comptoir. Pimpante et avenante, elle porte à la ceinture un énorme trousseau de clés.*

Chaque réussite à un test de Perception procure une des informations suivantes :

- La porte arbore trois impressionnants verrous ; elle est surmontée d'une clochette qui tinte à chaque passage de l'huis.
- La ficelle attachée à la clochette disparaît dans un trou du plafond, et est sans doute reliée à d'autres cloches aux autres étages.
- Des bocaux renferment de précieuses abeilles safran qui donnent de la lumière dès la première heure du crépuscule.
- La vitrine renferme, cachés parmi les pelotes, de multiples objets qui tintent lorsqu'ils sont bousculés : verres fragiles, grelots, papiers froissés, morceaux de métal.

Chaque détail négligé donne une occasion à Nanny Ficelle de surprendre les PJ lors d'une intrusion nocturne (voir la scène VI).

IV : HAUTE VOLTIGE

Les personnages quittent À la bonne reprise après la scène III.

Balbaos le Glabre reste toute la journée sur son tabouret en face de la mercerie. Il ne répond à aucune question, entièrement focalisée sur les fenêtres condamnées du 3e étage.

Une jeune fille très pauvrement vêtue s'arrête près des commères :

« Scusez-moi, m'dame, j'suis Nina, la fiancée au Filandrin. Il en a jeté d'autres, des p'tits mots ? Moi j'sais pas lire, mais j'voudrais qu'on m'dise si y va bien.

— Navrée mademoiselle. J'ai entendu dire qu'un Bilbo les attrapait au vol et les collectionnait.

— Pas Bilbo, mère, Balbaos. Oh regardez, Althair vient prendre l'air. Qu'il est musclé !»

Soudain, un petit homme chétif et chauve, qui se tient sur un tabouret de l'autre côté de la rue, bondit. Dans un salto impressionnant, il s'élève au-dessus de la foule pour se saisir d'un petit morceau de papier qui voltige entre les maisons.

« Depuis l'annonce dans les Plumes nocturnes, j'ai senti un gros coup pour un collectionneur comme moi. Vous pouvez me croire ! Les messages des prisonniers de la mercière vaudront bientôt leur pesant d'or ! »

Montrez les quatre messages ci-dessous aux PJ.

Fète passé a Nina de pa matendre
Filandrin

Dite a Nina de pa sinquiété, je manje bien.
Filandrin
PS : é Vicelard voudré kon dise a sa moman de pa sinquiété non plu.

Je croi kon é 3 mintenan : ya moi, ya Vicelard ki sé fé chopé hier é jé entendu dé juron du nouvo

Je croi ke le gar sapèle Kardini.

« Moi, j'espère que l'emprisonnement des voleurs va durer le plus longtemps possible, histoire que j'enrichisse ma collection ! Mais j'y crois pas trop, y'a bien un type qui va réussir le coup. D'autant que d'après ce que je vois, les gars à la mère Ficelle commencent à trouver le temps long. En fait, si vous voulez mon avis, le voleur futé ce serait celui qui se mettrait dans la poche Althair, qui s'balade de temps en temps. Ça doit pas être bien sorcier.»

V : LE MAUVAIS FILLEUL

Les personnages décident de discuter avec Althair qui se promène devant la boutique.

Vous approchez Althair, sorti prendre l'air à un moment calme. Il se morfond manifestement.

Un test réussi de Psychologie permet de le faire parler.

« J'en peux plus de tout c'bazar, moi. C'est que j'ai des trucs à faire mais Nanny veut pas qu'on la laisse seule. L'autre jour, avec mes frères, on a dîné à La fiancée du pirate (cf. GCO p. 15 et plan p. 199)*, c'est Amalia qui nous a servis. J'vous jure, depuis, j'en dors plus. J'en suis dingue. Mais paraît qu'elle est délicate et mes frangins disent qu'avec la façon dont que j'cause, c'est cuit. J'donnerais n'importe quoi pour pouvoir écrire le p'tit poème qui m'décrocherait un rencart avec elle, n'importe quoi ! »*

Les PJ peuvent composer une demande de rendez-vous poétique qu'Althair acceptera ou non, selon votre appréciation. Si l'écrit lui convient, il accorde une aide précieuse aux PJ pour pénétrer par effraction À la bonne reprise. (Elle est exposée point par point dans la scène VI).

VI : LA MAIN DANS LE SAC D'ÉPINGLES

Les personnages décident de pénétrer par effraction À la bonne reprise.

Alors que vous vous approchez de la boutique, un murmure surgit de derrière un tonnelet posé devant le Coupe-faim : « Allez-y les gars. Je compte sur vous : j'ai parié deux deniers que vous la gauleriez ce soir, l'enseigne ! »

La porte est fermée par trois énormes verrous. Pour les ouvrir, les PJ ont besoin soit des clés (qu'ils ont pu obtenir d'Althair), soit de réussir un test de Technique (Engrenages) ou Technique (Serrurerie) par verrou.

Une fois la porte déverrouillée, il faut qu'ils pensent à la pousser très doucement au prix d'un test de Discrétion/1-, à moins qu'Althair ait neutralisé les clochettes. En cas d'échec, rendez-vous à scène VII.

Vous poussez la porte tout doucement et étouffez prestement le bruit des clochettes. Avec un peu de chance, les clochettes des étages n'ont pas tinté. Les seuls bruits dans la boutique sont les légers ronflements de Nanny qui dort au-dessus et le doux bourdonnement des abeilles safran qui fournissent une pâle lumière dorée. Vos silhouettes doivent se découper à contre-jour dans la vitrine. À priori, les seuls spectateurs sont des parieurs qui n'ont pas intérêt à vous gêner.

Un test réussi de Perception permet aux PJ de s'apercevoir que le sol devant la vitrine a été recouvert de clous et de tessons de verre pour la nuit, à moins que la complicité d'Althair ait été achetée. En cas d'échec : *Vous vous dirigez lentement vers la vitrine. Soudain le premier d'entre vous sursaute et étouffe un cri. Il vient de se blesser au pied. Le sol est jonché de bouts de verre et de métal.* Puis rendez-vous à scène VII.

Vous n'êtes pas au bout de vos peines. L'enseigne qui trône au milieu de la vitrine repose sur un lit de clochettes, grelots, verres à pied, un petit orchestre cristallin potentiel…

Un test réussi d'Escamotage/1- ou de Discrétion/2- permet de soulever l'enseigne de la vitrine. Les objets bruyants peuvent avoir été escamotés par Althair.

En cas de réussite : *Un soupir de soulagement collectif s'échappe de vos poitrines lorsque l'enseigne, enfin, est entre vos mains.*

En cas d'échec, rendez-vous à scène VII.

VII : NANNY FICELLE A L'OUÏE FINE

Les personnages ratent un test de Discrétion ou font du bruit dans l'échoppe de nuit.

La fenêtre de la chambre de Nanny Ficelle s'ouvre avec fracas et la voix perçante de celle-ci retentit : « Au voleur ! Arrêtez-les ! »

LES PJ SE SONT FAIT PRENDRE !



Les malheureux sont transportés par Baltien, Althair et Colrek au 3e étage où ils sont jetés dans une chambre ou l'autre.
Dans l'une, Filandrin, un grand type tout maigre pauvrement vêtu, et Vicelard, qui n'a pas l'air d'un bien fameux voleur avec son strabisme divergent très prononcé, se tassent. Dans l'autre, Cardini Spia et Félicio retrouvent leurs amis. Il est possible de communiquer à travers les murs.

BALTIEN, ALTHAIR ET COLREK



TYPE : *Quidam*
COMPÉTENCES : *Muscles 3, Langue (Abymois) 1, Résistance 3*
LIGNE DE VIE : ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ○
ÉQUIPEMENT : *Aucun (dégâts 1).*

QUI S'Y FROTTE Y GAGNE…

• SI LE VOL EST RÉUSSI (2 points d'expérience), les PJ sont contactés par l'intermédiaire des Plumes nocturnes (voir ci-contre).

Vous êtes loin d'être les seuls au rendez-vous. Une foule se presse devant le musée, avide de rencontrer les voleurs et le mécène. À la surprise générale, à 8 h 00 précises, apparaissent Nanny Ficelle et le conservateur du musée. Lorsque vous vous présentez à eux, ce dernier vous serre à tous chaleureusement la main : « Mes amis, bravo d'avoir si brillamment réussi l'épreuve que la charmante Nanny et moi avions concocté ! » Il baisse la voix : « Les 50 deniers sont bien entendu à vous, mais le but de tout ceci était de trouver un digne professeur pour enseigner dans ma toute nouvelle et très officieuse école de cambriole. L'un d'entre vous accepterait-il le poste ? »

• SINON, JASPIN LE FURTIF, un très petit farfadet, s'est laissé enfermer dans la boutique en se cachant entre des rouleaux de tissu. À la nuit, il coupe la ficelle des clochettes, prépare sa fuite en crochetant les trois verrous et en ouvrant la porte, puis, dans un tintamarre à réveiller les morts, s'empare de l'enseigne et fuit à toutes jambes.

L'effervescence retombe et Nanny relâche ses prisonniers.



LA GUERRE DES PELOTES
N'AURA PLUS LIEU !
Par Steffa Oulazym.

La nuit dernière, des voleurs plus futés que les autres ont réussi là où les meilleurs s'étaient cassé le nez : l'enseigne tant convoitée d'À la bonne reprise (voire notre précédente édition) a été dérobée au nez et à la barbe de Nanny Ficelle et de ses filleuls.
Le mystérieux mécène de la chourave, qui offrait une récompense de 50 deniers pour cet exploit, donne par notre intermédiaire, et en toute discrétion, rendez-vous aux vainqueurs. Ça va être la bousculade ce soir, à 8 h 00, devant le musée des enseignes !



CARDINI SPIA

COMPÉTENCES

Acrobatie	■□□□□	Langue (janrénien)	■□□□□
Art	□□□□□	Muscles	■□□□□
Athlétisme	■□□□□	Perception	■■■□□
Charisme	■□□□□	Pilotage	□□□□□
Combat	■■□□□	Psychologie	■□□□□
Défense	■■■□□	Réflexes	■■■□□
Discrétion	■■■□□	Résistance	■□□□□
Équitation	■□□□□	Soins	■□□□□
Escamotage	■□□□□	Survie	■□□□□
Idée	■■□□□	Technique	□□□□□
Langue (abymois)	■□□□□	Volonté	■□□□□

ATOUTS

- ÉCHO ILLUSOIRE ■□□□□
  Félicio fait retentir un son qu'il a déjà entendu (paroles, explosion, choc, etc.) à un point choisi par Cardini Spia, au plus à 10 x valeur de l'atout mètres. Le son peut durer jusqu'à *valeur de l'atout* rounds.
- AGILITÉ DÉCUPLÉE ■□□□□
  En combat, pendant *valeur de l'atout* rounds, le danseur octroie à Cardini Spia 1 action supplémentaire, sans circonstance défavorable en contrepartie.
- ALTÉRER L'APPARENCE ■□□□□
  Félicio donne à Cardini Spia l'apparence (traits, vêtements, voix, odeur) d'une personne en vue. L'illusion dure *valeur de l'atout* heures, Cardini pouvant demander à Félicio d'y mettre fin prématurément.

ÉQUIPEMENT

- 1 RAPIÈRE : dégâts 4 (dont 1 de la compétence « Combat », voir écran de jeu)
- 1 GUIDE DE LA CITÉ DES OMBRES
- FÉLICIO : À chaque fois que Kardini utilise un de ses atouts, Félicio doit se reposer pendant (1d6 -*valeur de l'atout*) heure(s). Pendant ce laps de temps, les atouts sont inexploitables. (Un test de Combat/5- est nécessaire pour tuer Félicio, comme tous les Danseurs.)
- RICHESSE : 2

Éclipsiste. Eh oui, la magie est notre métier. Nous sommes des experts des illusions et des faux-semblants.

Ma magie repose sur mon fidèle compagnon : une créature fantastique dont bien peu connaissent l'existence : le Danseur. Le mien, Félicio, est joueur ; il est comme un jeune chiot : il aime envoyer des balles sous nos meubles, faire disparaître un accessoire quand j'en ai besoin (Combien de fois ai-je cherché mes clés ?!), ou bien faire naître un bruit dans une pluie d'étincelles magiques pour attirer l'attention. En sa compagnie, on ne s'ennuie pas ! Chaque jour est un émerveillement.

Évidemment, je dois prendre garde qu'un chat ne le remarque pas. Ces deux-là sont comme proie et prédateur. Or je tiens à Félicio plus qu'à ma propre vie.

Notre art, le Trait gris, réunit des techniques qui s'appuient sur le respect du Danseur pour divertir et étonner. Mon ordre, le Cryptogramme-magicien, fait appel à nous pour des tâches où un petit coup de pouce n'est jamais de trop : s'assurer que nul n'a été trompé par quelque artifice ou organiser des divertissements pour la cité, par exemple.

Il arrive que nos ordres de mission exigent discrétion et savoir-faire.

Abyme n'est pas une ville sûre pour tout le monde. Ainsi, on peut nous demander d'impressionner un tiers, d'aider à tendre une embuscade ou d'escorter une personne dans un lieu où elle n'est pas censée se trouver…

Les raisons d'avoir recours à nos talents ne manquent pas.

C'est pourquoi je n'ai jamais négligé le sabre. Parer un mauvais coup avec mon arme permet souvent à Félicio de récupérer, d'être prêt pour des moments difficiles à venir. L'escrime et le Trait gris sont deux disciplines exigeantes et complémentaires. En ne négligeant ni l'une ni l'autre, le succès de nos missions est garanti. Et surtout nous ne risquons rien, même dans les ruelles les plus mal famées d'Abyme.

LIGNE DE VIE

1- 1- 1- 1-

ABYME

Aventures dans la Cité des Ombres

Abyme. L'envoutante, la mystérieuse.
À découvrir dans le *best-seller* de Matthieu Gaborit.
À parcourir dans le *Guide de la Cité des Ombres* des Éditions Mnémos.
Et maintenant à jouer grâce à *Abyme, Aventures dans la Cité des Ombres*.

Abyme, Aventures dans la Cité des Ombres vous propose une dizaine d'aventures à jouer ensemble dans la ville d'Abyme. Pour cela, ce jeu contient six fascicules : un livret de règles et cinq livrets de personnage.
Chaque livret de personnage présente un individu haut en couleur, un héros des aventures dans la Cité des Ombres. Il propose également des aventures que le joueur, qui aura opté pour ce personnage, animera pour les autres participants. Serez-vous l'ogre Ianos Gartigan, le maître d'armes ou Shaelle la mutine farfadet ? À moins que vous ne choisissiez Ysandre la belle empoisonneuse ou Tords le nain horloger ? Ou pourquoi pas Cardini l'illusionniste du Cryptogramme-magicien ?

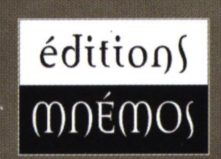
Pour utiliser ce jeu, vous avez besoin d'*Abyme, le Guide de la Cité des Ombres* paru aux Éditions Mnémos.


Le Guide de la Cité des Ombres est nécessaire pour exploiter ce jeu.
Il est vendu séparément (http://www.mnemos.com/).


ISBN: 978-2-918045-21-2



www.les12singes.com



29,80€




Aventures dans la Cité des Ombres
Abyme
D'après l'œuvre de Mathieu Gaborit
Jeu de Rôle
Aventures dans la Cité des Ombres

INCIDENTS ET LARRONS

La valeur de certaines compétences de ces PNJ sont égales à la valeur de danger du lieu concerné.

DÉTROUSSEUR
Type : *Quidam*
Compétences : *Escamotage* ⚔, *Langue (Abymois) 1, Perception 2, Technique (Serrurerie) 2*
Ligne de vie : ● ● ● ● ● ◍ ◍ ◍ ◍ ○

VOLEUR
Type : *Quidam*
Compétences : *Acrobatie 2, Athlétisme* ⚔, *Langue (Abymois) 1, Réflexes* ⚔
Ligne de vie : ● ● ● ● ● ◍ ◍ ◍ ◍ ○

MALFRAT
Type : *Quidam*
Compétences : *Combat 2, Muscles* ⚔, *Langue (Abymois) 1, Résistance 2*
Ligne de vie : ● ● ● ● ● ◍ ◍ ◍ ◍ ○
Équipement : *Une arme légère*

VAURIEN
Type : *Quidam*
Compétences : *Charisme 2, Langue (Abymois) 1, Psychologie* ⚔, *Réflexes 2*
Ligne de vie : ● ● ● ● ● ◍ ◍ ◍ ◍ ○

VOYOU
Type : *Quidam*
Compétences : *Combat* ⚔, *Défense 2, Langue (Abymois) 1, Muscles 2*
Ligne de vie : ● ● ● ● ● ◍ ◍ ◍ ◍ ○
Équipement : *Une arme légère*

TRUAND
Type : *Quidam*
Compétences : *Combat* ⚔, *Défense* ⚔, *Discrétion* ⚔, *Langue (Abymois) 1*
Ligne de vie : ● ● ● ● ● ◍ ◍ ◍ ◍ ○
Équipement : *Une arme légère*

COMBAT ET DÉGÂTS

Combat	Bonus aux dégâts à l'équipement
0	*+ 0*
1	*+ 1*
2	*+ 1*
3	*+ 1*
4	*+ 2*
5	*+ 3*

MUSCLES ET DÉGÂTS

Muscles	Bonus aux dégâts avec armes naturelles
0	*+ 1*
1	*+ 2*
2	*+ 2*
3	*+ 2*
4	*+ 3*
5	*+ 4*

EN PÉRIL

1d6	Conséquences
⚀	*Test de Résistance ou Volonté (au choix du joueur) : en cas d'échec, perte de sa prochaine action*
⚁	*Test de Résistance ou Volonté (au choix du joueur) : en cas d'échec, inconscience du PJ pendant 1 round*
⚂	*Inconscience du PJ pendant 3 rounds*
⚃	*Inconscience du PJ pendant 6 rounds*
⚄	*Inconscience du PJ pendant 6 rounds, puis trauma imminent*
⚅	*Inconscience du PJ pendant 3 rounds, puis trauma imminent*

THE SHOW MUST GO ON

⚀ **Marchand de vie :** Un individu peu scrupuleux assiste ou apprend immédiatement le décès du PJ. Or, il est capable de ramener *in extremis* le PJ à la vie. Il peut s'agir d'un chirurgien d'acier (cf. GCO, pp. 58-59) capable d'implanter un cœur mécanique artificiel, d'un apothicaire possédant une potion merveilleuse, d'un magicien obscurantiste (cf. GCO, pp. 156-157) jonglant avec la mort, etc.
Toutefois, cette intervention est hors de prix. Elle nécessite qu'un joueur accepte que son personnage contracte une dette qui diminue définitivement sa Richesse de 1 point. Après son retour à la vie, le PJ peut reprendre cette dette à son compte (sa Richesse diminue de 1 point tandis que celle de l'autre récupère son point perdu), ou pas selon son bon vouloir !

⚁ **Bon samaritain :** Un individu bienveillant assiste ou apprend immédiatement le décès du personnage. Or, il a le pouvoir de sauver *in extremis* le PJ. Il peut s'agir d'un druide du quartier du Lierre susceptible de remplacer un organe manquant par un substitut végétal, d'un prêtre de saint Neuvène (cf. GCO, p. 20) capable d'un miracle, d'un jorniste (cf. GCO, pp. 156-157), etc.
Toutefois, cette intervention n'est que temporaire. Le bénéficiaire doit la renouveler, ce qui a un coût. Il peut s'agit de faire venir des plantes des lointaines forêts modéhennes (cf. GCPO, p. 20), d'offrir des oboles à un lieu saint du quadrant liturge, d'apporter des soins onéreux au danseur (cf. GCO, pp. 156-157) éprouvé par le sortilège de maintien en vie du personnage, etc. À la fin de la 1d6e scène d'une aventure à laquelle le personnage participe, il doit s'acquitter des frais assurant sa survie : sa valeur de Richesse diminue de 1 point. Cet effet dure jusqu'à la fin de l'aventure. S'il ne le peut pas (si sa Richesse est égale à 0), ou s'il ne le veut pas, un autre joueur peut prendre en charge les dépenses. À défaut, le personnage décède à la fin de la scène suivante.

⚂ **Héros d'un Gros :** Un Gros se plait à suivre les aventures du PJ. Quand il constate la mort de son « héros », il lui envoie une salanistre dont la morsure le ramène à la vie.
Le personnage souffre néanmoins de douleurs récurrentes qui l'handicape. Il perd 1 point dans 2 compétences (au choix du joueur).

⚃ **Baiser des Abysses :** Un puissant démon (cf. GCO, p. 134), assiste ou apprend immédiatement le décès du personnage. Il ramène le personnage à la vie, mais en profite pour lui dérober certains de ses savoirs et savoir-faire. Le personnage perd 1 point dans la compétence dont la valeur est la plus haute (au choix du joueur en cas de valeurs égales).

⚄ **Distorsion temporelle :** Incident temporel comme la cité en connaît parfois ou refus de la ville elle-même de voir mourir le personnage ?
Quoi qu'il en soit, le personnage est vivant. Certains de ces apprentissages antérieurs sont également effacés par le phénomène. Le personnage perd 1 point dans 2 atouts (au choix du joueur).

⚅ **Réécriture :** L'Auteur abymois (cf. GCO, pp. 92-93) regrette cette scène qui se solde par le décès d'un protagoniste. Il intervient et réécrit le passage sans y intégrer le trépas.
Sans y prendre garde, il omet certaines particularités du personnage ainsi sauvé : Le personnage perd 1 point dans l'atout dont la valeur est la plus haute (au choix du joueur en cas de plusieurs valeurs égales).

Note : *Les conséquences de ces résurrections s'ajoutent à ceux du coma (perte de 1 point dans une compétence dont la valeur est égale ou supérieure à 2).*

ÉCHELLE DES VALEURS

	Compétences	Richesse
0	*Ignorant*	*Pauvre*
1	*Pratiquant*	*Modeste*
2	*Pratiquant confirmé*	*Aisé*
3	*Spécialiste*	*Riche*
4	*Expert*	*Fortuné*
5	*Sommité*	*Richissime*

FRÉQUENCE DES INCIDENTS

Danger	Fréquence
0	-
1	*24 h*
2	*12 h*
3	*6 h*
4	*2 h*
5	*1 h*

TABLE DES INCIDENTS

Lancez un dé et reportez-vous au lieu où se trouvent les PJ. Le résultat vous indique le type d'incident qui se produit.

Le premier cercle
⚀, ⚁, ⚂ : Vol au dérobé ; ⚃, ⚄, ⚅ : Provocation

Le Lierre (deuxième cercle)
⚀, ⚁ : Vol au dérobé ; ⚂, ⚃ : Vol à la tire ;
⚄, ⚅ : Vol à la cogne

Les Traboulienne (deuxième cercle)
⚀, ⚁, ⚂ : Vol à la cogne ; ⚃ : Provocation ;
⚄ : Agression ; ⚅ : Attaque

La Halle aux Embruns (deuxième cercle)
⚀ : Vol à la cogne ; ⚁, ⚂, ⚃ : Provocation ;
⚄ : Agression ; ⚅ : Attaque

Le Clair-Obscur (deuxième cercle)
⚀ : Vol au dérobé ; ⚂, ⚃ : Vol à la tire ;
⚄ : Vol à la cogne, ⚅ : Provocation

Les Ombres (deuxième cercle)
⚀ : Vol au dérobé ; ⚂, ⚃ : Vol à la tire ;
⚄ : Vol à la cogne, ⚅ : Provocation

La Place des Libertins (deuxième cercle)
⚀, ⚁ : Provocation ; ⚂, ⚃ : Agression ; ⚄, ⚅ : Attaque

Les Vices (deuxième cercle)
⚀ : Vol au dérobé ; ⚁ : Vol à la tire ; ⚂ : Vol à la cogne,
⚃ : Provocation ; ⚄ : Agression ; ⚅ : Attaque

Les Brumes (deuxième cercle)
⚀, ⚁ : Vol au dérobé ; ⚂, ⚃ : Vol à la tire ;
⚄ : Vol à la cogne ; ⚅ : Provocation

Les Marche-en-Biais (deuxième cercle)
⚀ : Vol au dérobé ; ⚁ : Vol à la tire ; ⚂ : Vol à la cogne,
⚃ : Provocation ; ⚄ : Agression ; ⚅ : Attaque

L'Étudiant (deuxième cercle)
⚀, ⚁ : Vol au dérobé ; 3, 4 : Vol à la tire ;
⚄, ⚅ : Provocation

Les Hasards (deuxième cercle)
⚀ : Vol au dérobé ; ⚁ : Vol à la tire ; ⚂ : Vol à la cogne,
⚃ : Provocation ; ⚄ : Agression ; ⚅ : Attaque

L'Aigue-Marine (deuxième cercle)
⚀ : Vol au dérobé ; ⚁ : Vol à la tire ; ⚂ : Vol à la cogne,
⚃ : Provocation ; ⚄ : Agression ; ⚅ : Attaque

La Marche modéhenne (troisième cercle)
⚀, ⚁ : Vol au dérobé ; ⚂, ⚃ : Vol à la tire ;
⚄, ⚅ : Vol à la cogne

La République Mercenaire (troisième cercle)
⚀, ⚁, ⚂ : Vol à la cogne ; ⚃, ⚄ : Provocation ;
⚅ : Agression

La Lyphane (troisième cercle)
⚀, ⚁ : Provocation ; ⚂, ⚃ : Agression ; ⚄, ⚅ : Attaque

Les Parages (troisième cercle)
⚀ : Vol au dérobé ; ⚁ : Vol à la tire ; ⚂ : Vol à la cogne,
⚃ : Provocation ; ⚄ : Agression ; ⚅ : Attaque

La Province liturgique (troisième cercle)
⚀, ⚁ : Vol au dérobé ; 3, ⚃ : Vol à la tire ;
⚄, ⚅ : Vol à la cogne

Urguemand (troisième cercle)
⚀ : Vol au dérobé ; ⚁ : Vol à la tire ; ⚂ : Vol à la cogne,
⚃ : Provocation ; ⚄ : Agression ; ⚅ : Attaque

Les Terres veuves (troisième cercle)
⚀, ⚁ : Vol au dérobé ; ⚂, ⚃ : Vol à la tire ;
⚄ : Vol à la cogne, ⚅ : Provocation

Les Communes princières (troisième cercle)
⚀, ⚁, ⚂, ⚃ : Vol au dérobé ; ⚄ : Vol à la tire ;
⚅ : Vol à la cogne

L'Empire de Keshe (troisième cercle)
⚀, ⚁ : Vol au dérobé ; ⚂, ⚃ : Vol à la tire ;
⚄ : Vol à la cogne, ⚅ : Provocation

La Janrénie (troisième cercle)
⚀ : Vol au dérobé ; ⚁ : Vol à la tire ;
⚂, ⚃ : Vol à la cogne ; ⚄, ⚅ : Provocation

L'Enclave boucanière (troisième cercle)
⚀, ⚁, ⚂ : Vol à la cogne ; ⚃, ⚄ : Provocation ;
⚅ : Agression